

01/09 | € 5,30

4 191278 205306 01

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

AUSFÜHRLICH GESPIELT

DAWN OF WAR 2

Solo-Kampagne und Mehrspielergefechte

zero zero

7 TM



Jetzt James Bond „Ein Quantum Trost" gratis PC-Demo exklusiv auf cokezero.de downloaden!*

Coca-Cola zero

Ein Quantum Trost 007 TM

Jetzt im Kino

ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

*ab 16 Jahre

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Ausgezeichnet!

MITTWOCH | 22. Oktober 2008

Feierliche Preisverleihung in München: Zum ersten Mal räumt pcgames.de einen Onlinestar ab, den wichtigsten und begehrtesten Internetpreis: In der Kategorie „Virtuelle Welten und Games“ setzt sich die Website von PC Games gegen starke Konkurrenz durch. Vielen Dank allen Usern, die für pcgames.de gestimmt haben!

DONNERSTAG | 6. November 2008

Grand Theft Auto 4, World of Warcraft und Call of Duty 4: Modern Warfare sind die großen Gewinner des BÄM!-Awards, der heute erstmals in Köln verliehen wird. Mehr als 500.000 Stimmen (unter anderem von den PC-Games-Lesern) wurden abgegeben. Laudatoren wie Smudo, Kool Savas, Nilz Bokelberg und Monrose überreichen die Preise für Atmosphäre, Adrenalin oder Party. Wie's war, lesen Sie auf Seite 30; die Videos können Sie sich jederzeit auf www.pcgames.de ansehen.

FREITAG | 7. November 2008

Die Titelseite verrät es: Diese Ausgabe ist eine Test-Ausgabe. Die Liste der Neuheiten liest sich wie ein Who's Who: Tomb Raider, Call of Duty, Need for Speed, Grand Theft Auto, James Bond, Fallout 3, dazu Add-ons für World of Warcraft und Gothic 3, plus ganz neue Spielideen wie Left 4 Dead und echte Geheimtipps à la World of Goo – in diesem Monat kommt wirklich jeder PC-Spieler auf seine Kosten. Einzig die Strategen gucken in diesem Jahr in die Röhre (sieht man mal von Alarmstufe Rot 3 ab). Für alle Fans von gemütlichen Aufbauspielen haben wir deshalb die Vollversion von Die Gilde 2 auf die Heft-DVD gepackt – genau das Richtige für lange, kalte Winterabende.

DONNERSTAG | 13. November 2008

Nicht nur bei der offiziellen deutschen Launch-Party in Berlin öffnen sich wenige Sekunden nach Mitternacht die Glastüren von Elektronik-Märkten und Spieleläden: Eine Euphorie wie sonst nur bei Veröffentlichung eines neuen Harry Potter-Romans begleitet den Start von World of Warcraft: Wrath of the Lich King – das Add-on und insbesondere die begehrte Special Edition wird den Verkäufern förmlich aus den Händen gerissen. Nicht wenige Redakteure starten deshalb heute in den Urlaub – den sie allerdings nicht auf Gran Canaria oder in der Karibik verbringen, sondern in Nordend und Dalaran. Die ersten Eindrücke aus der zweiten WoW-Erweiterung lesen Sie ab Seite 62.

Viel Spaß mit der neuen PC Games und eine verspielte Vorweihnachtszeit wünscht Ihnen

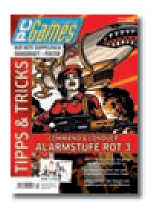
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Auf die Frage an unser Layout-Trio, warum es – schon wieder – das Prädikat „Helden der Arbeit“ verdient hat, lautete die Antwort: „Wir sehen fantastisch aus“. Überzeugt hat UNS letztendlich die schiere Menge an Seiten, die in der Vorweihnachtszeit für entstanden ist: Über 340 redaktionelle Seiten für PC Games, Extended, Premium und Sonderhefte haben Hansgeorg Hafner, Silke Engler und Phil Heide (von links) gestaltet – Respekt!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Komplettlösung, Tipps, Command & Conquer-Report plus Riesenposter zu einem fairen Preis von unter fünf Euro: Das neue PC-Games-Sonderheft ist da. Bonus: ein großartiges Gewinnspiel mit vielen famosen Preisen für echte C&C-Fans.

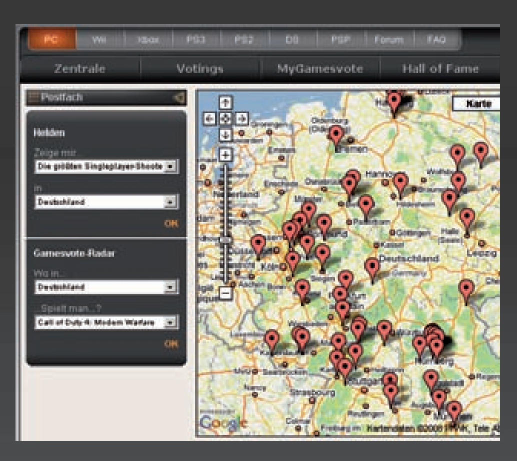


PC Games World of Warcraft 01/09
Nie war es so wertvoll wie heute: Druckfrisch aus unserer WoW-Redaktion kommt geballtes Know-how für alle Fans von Wrath of the Lich King – mit komplett überarbeiteten Klassen- und Instanzguides. Als Extra gibt's ein XXL-Poster mit Karten von Nordend und Dalaran.

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

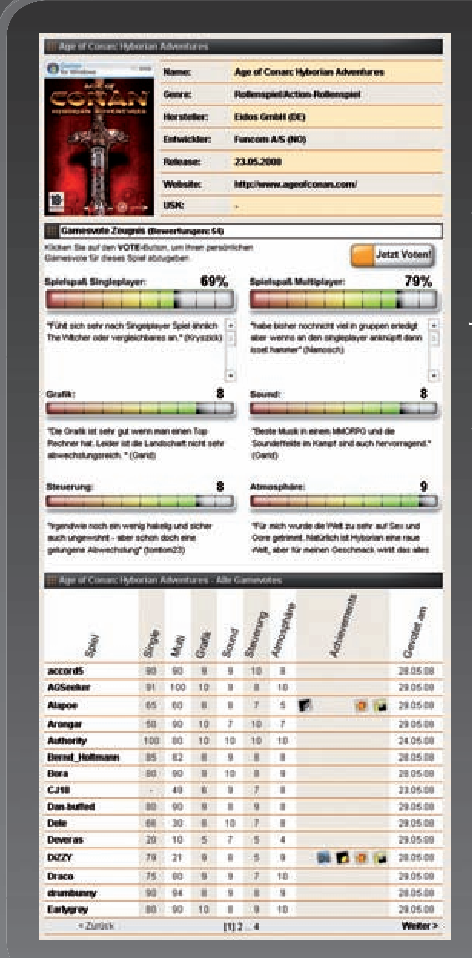
- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame



Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

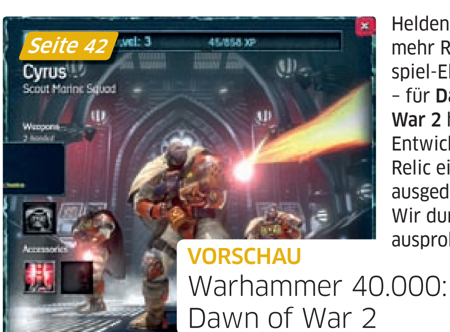
INHALT 01/09

TEST

Call of Duty: World at War



Der Ruf nach der Pflicht lautet „Kehrt marsch!" – statt in einer Fortsetzung im **Modern Warfare**-Setting finden Sie sich in den Wirren des Zweiten Weltkriegs wieder. Ob dies ein weiser Entschluss der Entwickler war? Unser Test verrät's.



VORSCHAU

Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Heldenfokus, mehr Rollenspiel-Elemente – für **Dawn of War 2** hat sich Entwickler Relic einiges ausgedacht. Wir durften es ausprobieren.

Seite 72

TEST

Grand Theft Auto 4

Endlich auf PC verfügbar. Wie gut sind Grafik und Steuerung, was bringt der Replay-Editor? Wir haben es getestet.

▶ = Titelstory



UND ACTION!
CDs, DVDs, GAMES
PC DVD ROM
NUR DVD-KOMPATIBEL
DEAD SPACE
ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 für 59,-
PS3 für 59,-
Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG
usk
USK: Keine Jugendfreigabe
44,-
Je
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
LEFT 4 DEAD
VALVE
USK: Keine Jugendfreigabe
DEAD SPACE
Art. Nr.: 979 5006
LEFT4 DEAD
Art. Nr.: 979 7664
ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 für je 59,-
Angebote gültig ab 26.11.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



PlayStation®2
PLAYSTATION 3










Wie nennt man jemanden, der sich beim Pinkeln filmt?
SARAH SILVERMAN!
Ihre provokante Show aus den USA.
Jetzt im Free-TV.
COMEDY CENTRAL
THE SARAH SILVERMAN PROGRAM.
DONNERSTAG 22:30
COMEDYCENTRAL.DE

TOP-THEMEN

REPORT
ERFOLG IN SERIE

Seite 22



UND TÄGLICH GRÜSST ... | Jedes Jahr kommen sie wieder: Serienspiele wie **FIFA** oder **Need for Speed**. Steckt mehr dahinter als pure Geldgier der Publisher?

BERICHT
BÄM! - DIE VERLEIHUNG



Seite 30



SPIELE-OSCAR | Das Spektakel ist vorüber, die strahlenden Sieger sind gekürt. Wie Ihre Wahl ausgefallen ist, lesen Sie ab Seite 30.

Seite 26



MODS & MAPS
DAS WIRD GESPIELT

LÄNGER SPIELEN | Wie jeden Monat klären wir über aktuelle Titel auf und zeigen die besten Mods für Ihre Lieblingsspiele.

Christian Burtchen

„Man muss tun, was man tun muss.“

Ja, jetzt werden Sie sagen, dass dem Burtchen wieder nichts Gescheites einfällt und er daher **Futurama**-Zitate in seine Kolumne bringt. Aber: Ich habe dieser Tage sehr viel gegrübelt. Zum nunmehr dritten Mal sprang die Ergebniszelle der Tabellenkalkulation mich an, nachdem ich meine Motivationskurven-Einträge brav abgetippt hatte. „79“. Neunundsiebzig, die anerkannt gemeinste Wertung. Für so unterschiedliche Spiele wie **King's Bounty**, **Alarmstufe Rot 3** – und jetzt **A Vampyre Story**. Warum scheitern diese so knapp an der magischen 80er-Grenze? Einstweilen liegt es oft daran, dass einfach das Kern-Gameplay „nur“ gut überzeugt und dann kleine Ausfälle nach unten die Wertung drücken. Bei **A Vampyre Story** hingegen ist es fast ausschließlich die Technik. Ärgerlich für die Entwickler ist das Fehlen der Acht am Anfang immer – und ich hoffe, dass Sie dafür die Neun am Ende beachten, denn auch die „nur“ guten Spiele lohnen sich meiner Meinung nach durchaus!

GEWINNSPIEL

Zum Blu-ray-Start von **Firefly** am 21. November verlosen wir fünfmal die Blu-ray-Disc zu **Firefly** (mehr Infos unter www.foxtv.de), einmal eine complete **Akte X**-DVD-Box und fünf Versionen von **X3 Terran Conflict**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

In welchem Format erscheint Firefly in Kürze?

A | Auf Blu-ray-Disc
B | Auf HD-DVD

5x Firefly Blu-ray

1x AKTE X DVD-Box (Season 1 – 9)

5x X3 Terran Conflict

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage“ im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, von conjoin communication und von Twentieth Century Fox. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 31. Dezember 2008

HORN DES MONATS*
CHRISTIAN BURTCHEN



Herr Burtchen schreibt einen Report. Eifrig. Über Kopierschutz. Heikles Thema. Vorbildliche Recherche. Mit kleinem Fehler. **Splinter Cell** wird erwähnt. Genauer: **Conviction**. Dieses Spiel nutzt Starforce-Kopierschutz. Meint Herr Burtchen. Das meinen wir: **Conviction** gibt es gar nicht. Noch in Entwicklung. Traurig. Herr Burtchen schämt sich. Mit knallrotem Kopf. Wir lachen. Schadenfroh.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



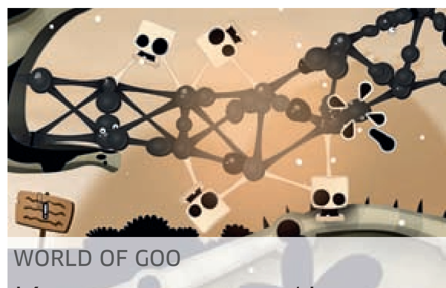
PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	The Witcher Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
4	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
5	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
6	Spore	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 73
7	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
8	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90
9	Grand Theft Auto: San Andreas	Take2	Test in 08/05	Wertung: 93
10	Civilization 4	Take 2	Test in 01/06	Wertung: 90



BELIEBT | Die Abenteuer von Hexer Geralt begeistern unsere Leser derzeit wie kein anderes Solo-Rollenspiel.



WORLD OF GOO

Knapp verpasst!

Für unseren Test zu World of Goo (Seite 70 in diesem Heft) kam diese Information leider zu spät, deshalb liefern wir sie hier nach: Publisher RTL Games hat sich aufgrund der starken Nachfrage kurzfristig dazu entschlossen, das brillante Knobelspiel doch noch früher in Deutschland zu veröffentlichen: Bereits im Dezember, also pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, wird das Spiel zum Preis von 20 Euro im Laden stehen. Dabei bietet diese Fassung gegenüber der aktuell nur als Download erhältlichen Version ein zusätzliches, sechstes Kapitel. ❑

Info: www.rtlgames.de

ONLINESTAR 2008

PCGames.de ist Sieger!

Am 22. Oktober wurde der „Onlinestar 2008" verliehen, ein Publikumspreis, der Deutschlands beliebteste Webseiten auszeichnet. Bei einer festlichen Preisverleihung wurden in München die Gewinner in 16 Kategorien gekürt. Unter den Siegern: wer-kennt-wen.de, google.de, amazon.de, bahn.de, adac.de – und pcgames.de!

Über 40.000 Internet-Nutzer haben mitgemacht und mehr als 500.000 Stimmen abgegeben. Zum ersten Mal in der zehnjährigen Geschichte des Onlinestars ging der Preis an pcgames.de, nämlich in der heiß umkämpften Rubrik „Virtuelle Welten und Games". Im vergangenen Jahr hatte der erfolgreiche Browsergames-Anbieter bigpoint.de den Preis gewonnen.

Im Namen aller Redakteure und Mitarbeiter hinter den Kulissen: ein ganz herzliches „Dankeschön!" allen, die für pcgames.de gestimmt haben! Wir freuen uns sehr über diese Auszeichnung, die einen Ehrenplatz in der Redaktion bekommen hat. ❑

Info: www.onlinestar.de

STAR MIT STERNCHEN | Chefredakteurin Petra Fröhlich nahm die Trophäe in Empfang.



SIEGERTEAM | Die Redaktion freut sich sehr über die Auszeichnung. Vielen Dank an alle Leser, die für uns gestimmt haben!

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Data Becker und Borgmeier Media verlosen wir 10 x **Warhammer Online**, davon drei Versionen als riesige Sammlerbox. Dazu kommen noch mal zehn Lösungsbücher und zehn Exemplare des **Warhammer Online Atlas**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:



10x Warhammer Online Lösungsbuch	3x Warhammer Online Collector's Edition	10x Warhammer Online Atlas	7x Warhammer Online

Wie lautet der Untertitel von Warhammer Online?

A | Age of Reckoning

B | Wrath of the Lich King

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, DATA BECKER GmbH & Co. KG und der Borgmeier Media Gruppe GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 26. Dezember 2008**

WANTED: WEAPONS OF FATE

Heftige Schießerei angespielt

Pete Wanat benutzt gerne das F-Wort. Scheinbar hat er es nicht leicht als Produzent von **Wanted**, dem Spiel zum gleichnamigen Kinofilm. Publisher Warner forderte: „Pete, ein Mehrspielermodus muss her!" Und Pete gab zurück: „Go f**k yourself!" Verschwendung wäre das gewesen, erklärt er, und fügt hinzu: „Eine bombastisch inszenierte Solo-Kampagne, darauf kommt's an!" Unser Ersteindruck: Die Action sieht klasse aus, ist aber auch ziemlich brutal. Clou der blutigen Schusswechsel: Held James kann um die Ecke feuern, indem man mit der Maus die Flugbahn des Projektils bestimmt. Die Story knüpft an den Film an, soll wirr und überraschend sein. „Mindf**ked", nennt Pete das. Release: Ende März 2009. ❑

Info: www.grin.se



▶ **SEQUEL** | Das Spiel setzt die Geschichte um den agilen Profikiller James fort.

▼ **SCHWUNG** | Unsere nächste Kugel wird gleich im Halbkreis auf den Gegner zurasen.



1 1/2 RITTER

Adventure zum Til-Schweiger-Film

Daedalic arbeitet derzeit an einer Adventure-Umsetzung des neuen Til-Schweiger-Films **1 1/2 Ritter**. Kurz vor Redaktionsschluss testeten wir eine spielbare Version des Titels an. Süße Retro-Comic-Grafik verbunden mit Mini-Spielchen und einfachen Rätseln machen **1 1/2 Ritter** zur leichten Adventure-Kost. Toll: Alle Stimmen werden von den Original-Schauspielern eingesprochen. Publisher Warner will den Titel pünktlich zum Filmstart am 13. Dezember veröffentlichen. ❑

Info: www.warnerbros.de/ritter

SUPREME COMMANDER 2

Nachfolger bestätigt

Das kam unerwartet: Der japanische Rollenspielexperte Square Enix (**Final Fantasy**, **Chrono Trigger**, **The Last Remnant**) beginnt eine strategische Partnerschaft mit Gas Powered Games (**Demigod**, **Space Siege**). Im Zuge dieser Meldung gaben die Firmen bekannt, mit den Arbeiten an **Supreme Commander 2** begonnen zu haben. Es ist das erste Mal, dass Square Enix sich mit einem westlichen Entwicklerstudio zusammentut. ❑



Info: www.gaspowered.com





PC-GAMES-LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Activision Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
7	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
8	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 11/08	Wertung: 73
9	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
10	Warcraft 3: Reign of Chaos	Activision Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92

KÖNIG | Um dem Ansturm auf **World of Warcraft – Wrath of the Lich King** gerecht zu werden, gab es sogar Mitternachtsverkäufe.

ALARMSTUFE ROT 3

Wie gut ist der Koop-Modus?

In der letzten Ausgabe testeten wir **Alarmstufe Rot 3**, den neuesten Teil der C&C-Serie. Dabei mussten wir den Koop-Modus außen vor lassen, da unsere Testversion sich uns in dieser Hinsicht partout verweigerte. Seit dem 30. Oktober steht das Spiel in den Läden und trägt dank Patches bereits die Versionsnummer 1.04. In der Spielergemeinde sind die Meinungen über den Koop-Modus geteilt: Internationale Spieler für eine spontane Partie zu gewinnen, sei reine Glückssache, heißt es da oft. Mit Freunden sei das Zusammenspiel in den Missionen jedoch wirklich spaßig. Umso mehr schmerzt es viele Käufer, dass EA keine LAN-Unterstützung eingebaut hat. Unseren Koop-Nachtest finden Sie unter folgendem Webcode. ❏

Webcode: 26X8

▲ **DUMMBATZ** | Die KI-Generäle sind bei Koop-Partien weiterhin nicht wirklich hilfreich.

▼ **FEUERGEFECHT** | Der Mehrspieler-Part von **Alarmstufe Rot 3** bietet actionreiche Schlachten.

STIMMEN AUS DER COMMUNITY:

Brotkrümel | „Den LAN-Koop-Modus zu streichen ist inakzeptabel!“

Vidaro | „Ich hab die ganze Kampagne mit einem Kumpel zusammen gespielt und uns hat es sehr gut gefallen.“

KleinerGott | „Absoluter Mist! Ich habe es aufgegeben und spiele solo weiter.“

GRAND AGES: ROME

Das dritte Zeitalter

AUF DVD • Video zum Spiel

Nachdem bereits **Die Römer 2** aus Lizenzgründen in **Imperium Romanum** umbenannt wurde, hört **Imperium Romanum 2** nun auf den Namen **Grand Ages: Rome**. Als wir das Video für die Heft-DVD erstellten, war uns von dieser Änderung noch nichts bekannt, weshalb wir darin noch den alten Titel verwenden.

Der Spielablauf bleibt den Vorgängern ähnlich: Land besiedeln, Insulae zimmern, für Baumaterial und Nahrung sorgen, dabei nach und nach immer exquisitere Bedürfnisse erfüllen und so auch die wählerischen Equites und Patrizier für die Stadt begeistern.

Grand Ages: Rome setzt an vielen Kritikpunkten von **Imperium Romanum** an: Die ärgerlichen Zufallsereignisse – gestrichen. Das simple Militär – mit Aufstiegsmöglichkeiten und Spezialfähigkeiten versehen. Oft ähnlicher Missionsverlauf – durch mannigfaltige Forschungsoptionen sowie kleine Rollenspiel-Anleihen aufgewertet. Kaum Herausforderungen – durch flexible Arbeitskraftzuweisung (etwa Sklaven/Plebejer) soll mehr Tüftelei im Spiel stecken. Die bekannten Tugenden Optik und Bedienung bleiben dem alten Rom erhalten. ❏

Info: www.kalypsomedia.com

◀ **ALTBEWÄHRT** | Grafik und Bedienung bleiben auf dem guten Niveau des Vorgängers.

▼ **EINGBAUT** | Wichtige Gebäude oder Wirtschafts- und Militär-Upgrades erforschen Sie in der Schule.

Meinung von Christian Burtchen:
Caesar 4 ist nicht perfekt, aber immer noch mein Lieblings-Römerspiel. **Grand Ages** hat das Potenzial, das zu ändern – wenn die nicht-lineare Kampagne wirklich Abwechslung bringt und die Forschung tatsächlich langfristig die Spieltiefe vergrößert.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79
4	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89
5	FIFA 09	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 80
6	Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver/Ascaron	Test in 12/08	Wertung: 79
7	Dead Space	Electronic Arts	pcgames.de	Wertung: 88
8	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
9	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 84
10	Fallout 3 – Collector's Edition	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90

[Quelle:] SATURN



RISIKO | Ob die Käufer im Jahr 2009 noch Interesse an den Ghostbusters haben?

STARS | Dan Aykroyd, Harold Ramis und Bill Murray sind maßgeblich an der Entwicklung des Spiels beteiligt.

GHOSTBUSTERS

Who you gonna call? Atari!

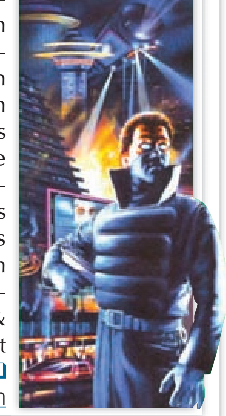
Mit dieser Aussage machte sich Activision-Chef Bobby Kotick keine Freunde: „Ghostbusters: The Video Game verfügt nicht über das Potenzial, jedes Jahr auf jeder Plattform eine gewinnbringende Fortsetzung abzuwerfen. Ebenso wenig besteht die Chance, dass sich aus den Geisterjägern ein 100-Millionen-US-Dollar-Franchise generieren lässt." Offensichtlich scheut die Firma das Risiko und setzt lieber auf etablierte Marken des Schlages Call of Duty oder Guitar Hero.

Zum Glück sieht Atari das anders: Der Publisher hat das Action-Spiel offiziell von Activision Blizzard (ehemals Vivendi) übernommen. Phil Harrisson, Boss von Atari, kommentiert den Deal: „Die Ghostbusters sind eine fantastische Ergänzung unseres weltweiten Line-ups für das Jahr 2009." ❑

Info: www.de.atari.com

SYNDICATE 3

Kommt ein neues Syndicate?

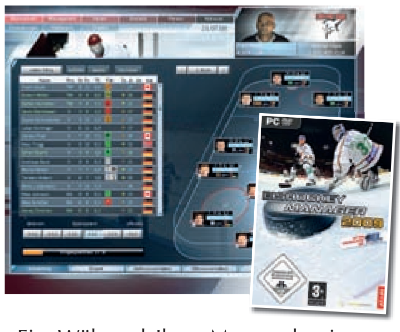


Syndicate, 1993 erschienen, gilt unter Taktikfans als Klassiker: Der Spieler rüstete darin eine Gruppe von Cyborg-Söldnern mit gewaltigen Waffen und kybernetischen Implantaten aus, um sie danach in futuristischen Städten in den Kampf zu schicken. Ein tolles Spiel, das es nur auf einen Nachfolger brachte: Syndicate Wars (1996). Doch es gibt Hoffnung: Anfang November dieses Jahres wurden Gerüchte laut, dass EA zusammen mit Starbreeze (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay) an einem dritten Teil arbeite. Das würde uns irrsinnig freuen, Designer-Legende Peter Molyneux (Black & White) dafür weniger – der hatte nämlich selbst Interesse an dem Projekt geäußert. ❑

Info: www.starbreeze.com

EISHOCKEYMANAGER 2009

TGC mit neuem Sportsimulator



Der Eishockeymanager 2007 steht mit einer Wertung von 78 in unserem Einkaufsführer. Ihn will TGC am 11. Dezember übertreffen: mit dem Eishockeymanager 2009. Die Sportsimulation ist unter anderem mit den Originaldaten der Deutschen Eishockeyliga bestückt und so fegen die Spieler gemäß ihren realen Vorbildern übers Eis. Während Ihrer Managerkarriere gründen Sie eigene Vereine, trainieren Ihre Manschaft und betrachten die Spielszenen in fescher 3D-Grafik. Der Preis: faire 30 Euro. ❑

Info: www.the-games-company.com

KINGDOM UNDER FIRE 2

Beeindruckende Massenschlachten

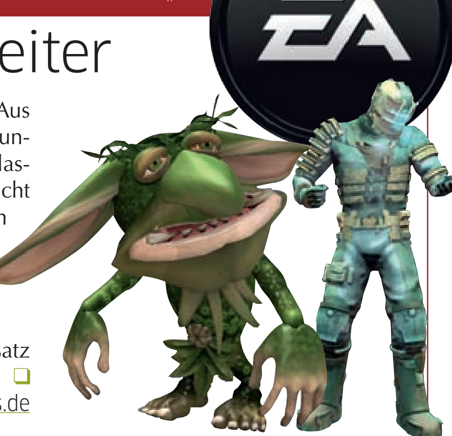
Dass sich die Teams Blueside und Phantagram zusammengeschlossen haben, um gemeinsam Kingdom Under Fire 2 zu entwickeln, war bereits bekannt. Neu ist aber, wie grafisch gewaltig das sogenannte MMOARTS (ein „Mehrspieler-Online-Action-Strategiespiel") werden würde. Ein Trailer (siehe Webcode) und erste Ingame-Screenshots zeigen riesige Schlachtfelder mit tausenden Einheiten, darunter auch kräftige Oger, Belagerungswaffen und Drachen, die über die Köpfe der tosenden Masse hinwegsausen – der Spieler natürlich mittendrin im Getümmel. Die Aushängeschilder des ambitionierten Projektes: eine epische Einzelspielerkampagne sowie ein kooperativer Mehrspielermodus für – Achtung! – Tausende von Spielern, außerdem eine dritte spielbare, noch unbekannte Fraktion. Releasetermin: 2009. ❑

Info: www.kufii.com/ENG

AUF PCGAMES.DE
Webcode: 26X9

▲ NEXT-GEN | Die eigens entworfene Grafikengine FAME tech 2 zeichnet detaillierte Charaktere.

▶ ONLINE | Tausende Spieler stürzen sich gemeinsam in die Schlacht.



ELECTRONIC ARTS

Dickes Minus! EA entlässt 600 Mitarbeiter

Laut einem eigenen Finanzbericht hat der Branchenriese Electronic Arts (**Die Sims**, **Half-Life 2**, **Spore**) 894 Millionen US-Dollar im dritten Quartal 2008 (1. Juli bis 30. September) umgesetzt. Das sind knapp 260 Millionen US-Dollar mehr als im selben Zeitraum des vergangenen Jahres. Das Problem: Zieht man Produktionskosten, Werbeausgaben, Steuern und sonstige Spesen ab, bleibt unterm Strich kein Gewinn, sondern eine rote Zahl stehen: ein Minus von 310 Millionen US-Dollar. Zum Vergleich: Im Jahr 2007 verzeichnete Electronic Arts in diesen drei Monaten lediglich ein Minus von 195 Millionen US-Dollar. Aus diesem Grund sieht sich Electronic Arts gezwungen, einen Sparplan umzusetzen, der auch Entlassungen beinhaltet: 600 Mitarbeiter (das entspricht sechs Prozent aller EA-Angestellten) wurden im Zuge dessen arbeitslos.

Immerhin, die Aussichten für das kommende Jahr sehen gut aus. Im ersten Quartal der Fiskaljahres 2009 (endet am 31. März) rechnet Electronic Arts mit einem Umsatz zwischen 4,9 und 5,15 Milliarden US-Dollar. ❑

Info: www.electronic-arts.de

ARKANE STUDIOS

Dark-Messiah-Entwickler betroffen



Electronic Arts' Personal- und Projektkürzungen (siehe Meldung oben) bekommt auch der französische Entwickler Arkane Studios (**Dark Messiah of Might & Magic**, **Arx Fatalis**) zu spüren. Kreativdirektor Raphaël Colantoni lässt dennoch den Kopf nicht hängen: „Das gibt uns die Möglichkeit, andere Projekte anzugehen. Es mag zwar widersprüchlich klingen, aber dass die Publisher momentan an allen Ecken sparen, wird letztendlich den unabhängigen Entwicklerstudios von Nutzen sein." Er begründet: „Publisher suchen weiter nach Projekten und wenn sie richtig suchen, wenn sie Kosten sparen wollen, dann entscheiden sie sich für unabhängige Teams – die produzieren immer günstiger als interne Studios." Die Arkane Studios beschäftigen derzeit 45 Mitarbeiter, ihr aktuelles Projekt hört auf den Namen **The Crossing** – ein Shooter auf Basis der Source-Engine. ❑

Info: www.arkane-studios.com



MIDWAY

Publisher schreibt rote Zahlen



Das sieht nicht gut aus: Midway hat im dritten Quartal 2008 rund 75,9 Millionen US-Dollar Verluste eingefahren, doppelt so viel wie im selben Zeitraum des vergangenen Fiskaljahres. Der gesamte Umsatz liege bei 51,5 Millionen US-Dollar, zu wenig, um Umstrukturierungskosten gewinnbringend decken zu können. Dennoch blickt das angeschlagene Unternehmen positiv in die Zukunft: „Im vierten Quartal werden wir signifikante Fortschritte verzeichnen […] und mit einem erneuerten Fokus auf unsere starken Marken ins Jahr 2009 starten", so Matt Booty, seit Anfang November neuer Präsident von Midway. ❑

Info: www.midway.com

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihr Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de



UBISOFT KAUFT WORLD-IN-CONFLICT-MACHER

Massive wechselt den Besitzer

Der französische Publisher Ubisoft (**Assassin's Creed**, **Prince of Persia**, **Far Cry 2**) hat das schwedische Entwicklerstudio Massive Entertainment übernommen. Im Zuge der Akquisition erlangt Ubisoft auch die Rechte an dem grafisch beeindruckenden Strategietitel **World in Conflict** (PC-Games-Mehrspielerwertung: 90). Massive war zuletzt bei Activision Blizzard beheimatet. Damit stärkt Ubisoft seine Position im Strategiebereich weiter. 2007 hatten die Franzosen den deutschen Publisher Sunflowers (**Anno**-Serie) und Anteile an Related Designs (**Anno 1701**, **Anno 1404**) übernommen. Christine Burgess-Quemard, Ubisofts Executive Director für internationale Produktionsstudios, dazu: „Es ist in der Industrie hinlänglich bekannt, dass sich bei Massive enorm kreative Entwickler zusammengefunden haben. Ihr Talent und ihre Innovationsstärke wird ihnen die rasche und nahtlose Integration in unser weltweites Netzwerk der Ubisoftstudios ermöglichen." ❑



Info: www.massive.se


FARCRY 2®
"DAS ULTIMATIVE SPIEL MIT DEM FEUER!"
90% - PC ACTION
PC ACTION GOLD
"WAS FÜR EIN SPASS!"
90% - PLAY³
play³ einzelspieler award
"SO SIEHT EIN MUSS-KAUF AUS."
8,8 / 10 - 360LIVE
KAUF TIPP
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
UBISOFT
© 2008 UBISOFT. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment . Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered Sony Entertainment Inc.

SPIELE UND TERMINE 01/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Wirtschafts-Simulation	Ubisoft	2009	10/08	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	–	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	2. Quartal 2009	12/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Ende 2008	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2009	06/08	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	●	●
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	●	●
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	Frühjahr 2009	12/08	–	–	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2008	05/08	●	●	●
Demigod	Echtzeit-Strategie	Stardock	17. Februar 2009	12/08	●	●	–
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	15. Januar 2009	07/08, 09/08	●	●	●
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	10/08	●	●	●
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	April 2009	06/08	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	6. Februar 2009	09/08, 11/08	●	●	●
F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Januar 2009	07/08 , 01/09	●	●	–
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	Nicht bekannt	02/08, 08/08	●	●	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2009	04/08	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	11/07	●	●	●
Metro 2033: The Laste Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	–	–	–
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	Januar 2009	05/08, 11/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft	12. Dezember 2008	08/08	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Activision Blizzard	2009	06/08	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	–	–
The Crossing	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2008	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08, 01/09	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	Nicht bekannt	02/08	●	●	●
X-Blades	Action-Adventure	Zuxxez	14. Januar 2009	08/08, 12/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Indigo Pearl verlosen wir fünf Mal das Action-Rollenspiel **Fallout 3**, einmal sogar als edle Sammlerbox. Dazu gibt's coole Fan-Goodies wie T-Shirts, Schlüsselanhänger und noch mehr. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage

In welcher Stadt spielt Fallout 3?

A | Washington D.C., USA

B | Nürnberg, Deutschland

5x **Fallout 3** für PC

5x Fallout 3-T-Shirts

1x Collector's Edition von **Fallout 3** in cooler Alu-Box

5x Pip-Boy-Schlüsselanhänger

5x Nuka-Cola-Flaschenöffner

5x Fallout 3-Soundtracks

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Indigo Pearl GmbH und Co. KG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 26. Dezember 2008



BRENNENDE REIFEN | Die **Need for Speed**-Serie ist eine der Rennspiel-Reihen, die am längsten laufen.

SCHLACHTENLÄRM | Mit **Alarmstufe Rot 3** steht die neueste Inkarnation der **Command & Conquer**-Reihe in den Regalen.

GEMETZEL | Gerade **Diablo 3** zeigt, wie sehr sich Fans manchmal eine Fortsetzung wünschen.

BALL-ADE | Jedes Jahr wieder buhlt die **FIFA**-Serie um neue Käufer und alte Fans.

Erfolg in Serie

Von: Christian Schlütter

Erfolgreiche Serien bilden das finanzielle Rückgrat der Spielebranche.

Command & Conquer, Need for Speed, FIFA, Diablo – kaum eine große Spiele-Serie, die in diesen Tagen keinen Nachfolger bekommt. Grund genug für uns, einen genauen Blick auf das zweischneidige Schwert Fortsetzung zu werfen.

Denn seit jeher haben Spieler ein ambivalentes Verhältnis zu Serien. Auf der einen Seite ist es natürlich jedem Fan recht, wenn sein Lieblingsspiel fortgesetzt wird. Endlich wieder in die alte Welt zurückkehren, herausfinden, wie die Geschichte fortgesetzt wird und was aus den lieb gewonnenen Helden geworden ist. Wie weit diese Sehnsucht nach der Fortsetzung geht, ließ sich vor einigen Monaten bei der Ankündigung von Diablo 3 beobachten. Tagelang gab es praktisch kein anderes Thema in den Weiten des Internets. Jeder wollte wissen, wie es mit dem enorm populären Action-Rollenspiel weitergeht. Dabei war die eigentliche Ankündigung auf der Worldwide Invitational in Paris nur der Höhepunkt einer fast schon absurden Schnitzeljagd. Denn schon jahrelang hatten Fans in Foren, Videos, Artworks und Interviews nach Hinweisen für ein anstehendes Diablo 3 gesucht. Jede auch noch so kleine Äußerung eines Blizzard-Mitarbeiters, die auf einen dritten Teil hinwies, wurde frenetisch bejubelt. Da brauchte Blizzard selbst die Hype-Maschine nur noch anzuschmeißen, die Gier nach neuen Informationen zu Diablo 3 wurde zum Selbstläufer.

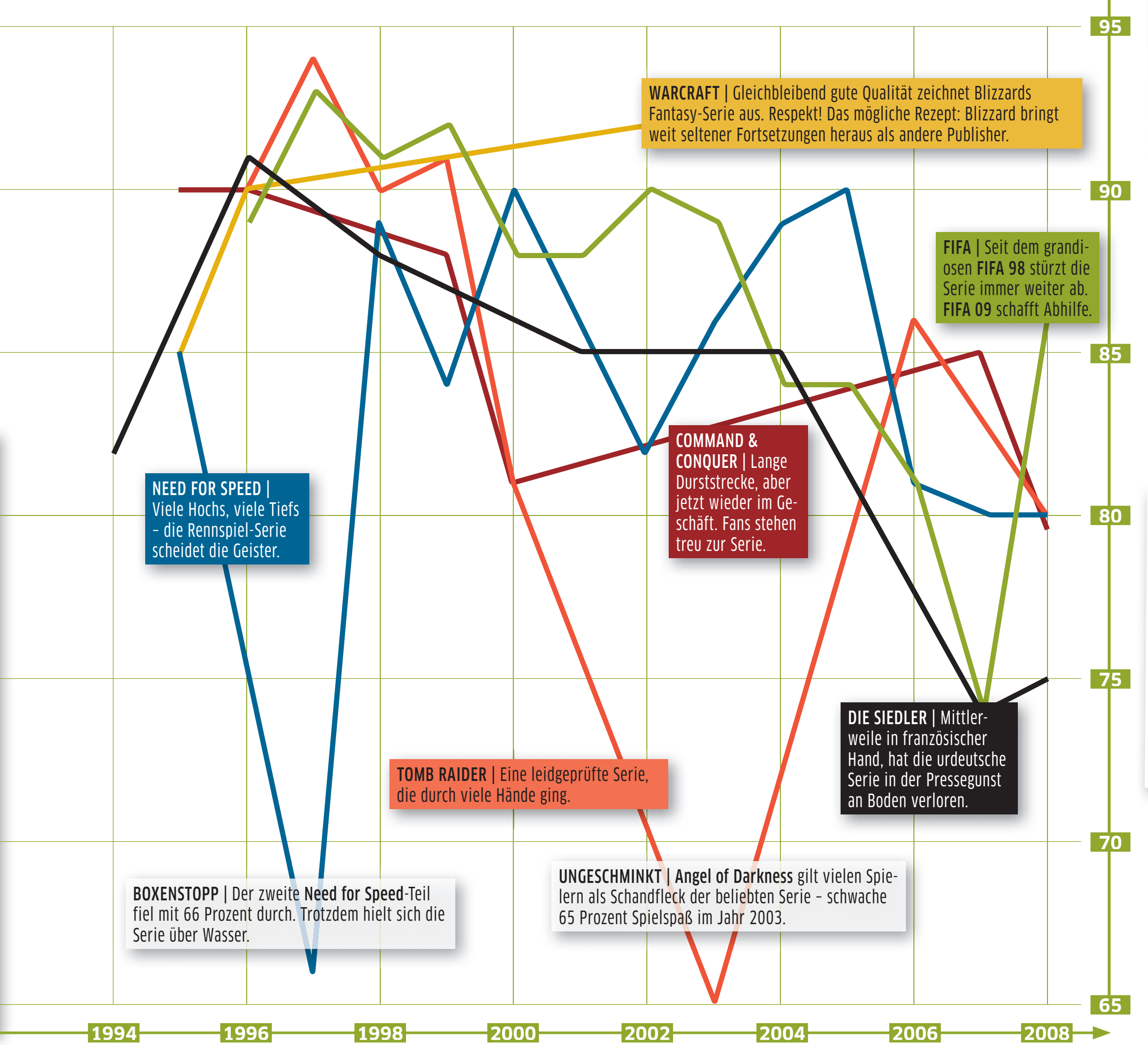
Die anderen Seite der Medaille: Spieler und Kritiker beschweren sich immer wieder über mangelnde Innovation. Der Hang zur Fortsetzung, so der Vorwurf, behindere den kreativen Geist der Branche und mache es kleinen Entwicklern schwer, Projekte abseits der Massenkompatibilität zu verwirklichen. Und wirklich könnte es zu einer Gefahr für die ganze Spielewelt werden, wenn Publisher zu einseitig auf Neuauflagen und x-te Teile setzen. Denn irgendwann hat sich auch die beste Serie totgelaufen. Und dann dürfte jeder Publisher froh über den nächsten großen Superhit sein, der eine neue Serie starten könnte.

Intern steht oftmals schon vor Erscheinen fest, welcher Titel zur Se-

AUF UND AB – SERIEN IM LAUF DER ZEIT

Nur wenige Serien liefern wirklich über Jahre hinweg gleichbleibende Qualität. Wir haben für Sie einige Branchengrößen aufgelistet.

Etablierte Serien bilden oft die wirtschaftliche Basis der großen Publisher. Was **Warcraft** für Blizzard, sind **FIFA** und **Command & Conquer** für Electronic Arts und **Die Siedler** neuerdings für Ubisoft. Natürlich halten Spielereihen, die nur dafür herhalten müssen, um Geld in die Kassen zu spülen, nicht über Jahre hinweg die gleiche Qualität. Hier einige Beispiele anhand der PC-Games-Wertungen für ausgewählte Spiele in den Jahren 1994 bis 2008.



rie ausgebaut werden soll. So hatte sich beispielsweise Vivendi vorgenommen, die **Timeshift (dt.)**-Marke auf dem Markt zu etablieren und als Mehrspieler-Serie auszubauen. Im Schatten von **Call of Duty 4 (dt.)**, **Crysis** und Co. wurde dem Shooter dann aber viel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Was nach dem Zusammenschluss von Activision und Vivendi aus dem Titel wird, ist unklar. Überhaupt schlittern in der letzten Zeit viele Spiele an der Serien-Reife vorbei. Kaum ein Entwickler hat es innerhalb der letzten Jahre geschafft, eine Marke am Markt zu etablieren, die sich auch über mehrere Episoden halten könnte. Einzig **S.T.A.L.K.E.R.**, **The Witcher** und **Bioshock** dürften ihren Erfindern auf lange Sicht treue Dienste leisten.

Den Publisher-Hang zur Serie mit purer Ignoranz und Geldgier zu erklären, das wäre jedoch zu kurz gegriffen. Vielmehr rührt der Fortsetzungswahn von einer tief gehenden Verunsicherung der großen Firmen her. Die Gewinnmargen werden kleiner, der Markt gibt nur noch wenig Platz für Überraschungserfolge und über allem hängt bei den meisten Unternehmen auch noch das Damoklesschwert der Aktionärsgunst. Denn fast alle großen Publisher sind mittlerweile Aktiengesellschaften und stehen unter dem Druck, immer höhere Gewinne und damit immer bessere Dividenden für die Teilhaber zu erreichen. Und kurzfristige Gewinne bei moderaten Entwicklungskosten versprechen nun einmal etablierte Marken. Da verwundert es, dass manche Publisher sogar noch ungenutztes Material zurückhalten. Gerade Electronic Arts, Großmeister der Serien-Produktion, hat einige brachliegende Reihen, die jede Menge Geld in die Kasse spülen könnten (siehe Kasten rechts).

Die Zukunft wird zeigen, ob die großen Konzerne es schaffen, eine gesunde Balance zu finden zwischen dem Geldesel Fortsetzung und dem Mut und Risiko, Neues auszuprobieren. Denn nur so kann das Medium Computerspiel zum kreativen Fixpunkt in der Unterhaltungsbranche aufsteigen und trotzdem die finanzielle Grundlage schaffen, um weiterzuwachsen. ❑

SERIEN AUF EIS

Electronic Arts hortet einige Serien, auf deren Fortsetzungen viele Fans warten:



Wing Commander:
In den 90er-Jahren hat keine Serie Film- und Actionspiel-Sequenzen so gut verbunden wie **Wing Commander**. Doch seit zehn Jahren warten Fans vergeblich auf eine offizielle Fortsetzung. EA könnte Millionen mit dieser Serie machen.
Wahrscheinlichkeit: 3/5



Ultima:
Vom Textspiel zum Online-Abenteuer. Die **Ultima**-Serie gilt vielen als erfolgreichste Rollenspiel-Reihe der Welt. Mittlerweile haben aber die **Gothics** und **Diablos** das Zepter übernommen. Selbst die Online-Variante rangiert unter „ferner liefen".
Wahrscheinlichkeit: 1/5



Dungeon Keeper:
Als böser Kerkermeister Monster anlocken und Helden abschlachten – **Dungeon Keeper** bot witzige Unterhaltung für Monate. Ein dritter Teil wurde jedoch eingestellt. EA wird wohl eher eine andere Serie wiederbeleben.
Wahrscheinlichkeit: 2/5



IM OSTEN WAS NEUES | **ArmA 2** wählt einen osteuropäischen Hintergrund.

ALTER HASE | Amerika verlässt sich auf Bewährtes. Der Duke bleibt in den USA.

HEISSER KONTINENT | Dass **Resident Evil 5** in Afrika spielt, führte schon zu Diskussionen.

NEUER BRANDHERD | **Call of Duty: World at War** spielt im südostasiatischen Raum.

SPIELEWELT | Nur Südamerika und Australien werden in puncto Schauplatz bis jetzt stiefmütterlich behandelt. Immer mehr Titel spielen hingegen in Südostasien, Afrika oder Asien.

INSELPARADIES | **Crysis Warhead** reizt einmal mehr das Südsee-Areal aus.

Wo spielen Spiele?

Von: Christian Schlütter

Europa, Asien, Afrika – was beeinflusst Spieleentwickler bei der Wahl des Spiel-Platzes?

Die Welt ist ein schöner Platz und wert, dass man um sie kämpft", wusste schon der Schriftsteller Ernest Hemingway. Kein Wunder also, dass viele Entwickler unsere gute alte Erde als Schauplatz für ihre Spiele wählen. In jüngster Zeit fächert sich die Bandbreite der Spielorte jedoch immer weiter auf. Was führt dazu, dass Top-Titel nicht mehr nur in grauen Betonwüsten, sondern auch in Afrika, Osteuropa und Südostasien spielen? Ist es nur die Sehnsucht nacht Abwechslung? Die Antwort ist eigentlich recht einfach. Als mittlerweile erwachsenes Medium reagieren Computerspiele auf aktuelle Ereignisse, greifen auf, was Menschen bewegt, klagen an, reflektieren. Und verschiebt sich der Fokus der öffentlichen Aufmerksamkeit, so schlägt sich das auch in den Schauplätzen von Computerspielen nieder.

Was bei unserer Lieblingsbeschäftigung erst in den Kinderschuhen steckt, lässt sich bei Film und Fernsehen schon länger beobachten. Wo James Bond früher gegen die bösen sowjetischen Agenten kämpfte, sind nun Medien-Mogule oder afrikanische Warlords seine Gegner. Während das amerikanische Fernsehen früher Nazis als historische Erzfeinde hervorhob, spielen Serien wie **24** oder **Sleeper Cell** heute mit der Gefahr eines heimtückischen terroristischen Angriffs.

Im Computerspiele-Bereich ist dieser Wandel sehr klar an der **Call of Duty**-Reihe abzulesen. Die frühen Teile konzentrierten sich noch auf den Zweiten Weltkrieg. **Call of Duty 4: Modern Warfare** hingegen brachte die Gefahr eines nuklearen Anschlags in Verbindung mit arabischen Terroristen und skrupellosen osteuropäischen Waffenhändlern. Folglich spielt **Modern Warfare** auch nicht mehr auf den historischen Schlachtfeldern Europas, sondern im Nahen Osten und in den ehemaligen Sowjetrepubliken.

Und auch wenn der fünfte **Call of Duty**-Teil wieder in den historischen Zeitrahmen des Zweiten Weltkriegs zurückkehrt, so sucht Entwickler Treyarch doch auch im Bewährten nach einer Lichtung im Schauplatz-Dickicht. Der Pazifikraum bringt neue Impulse in die Thematik. Und auch andere Studios haben Südostasien und Ozeanien als interessante Kulisse entdeckt. **Just Cause 2** lässt Sie Inselrepubliken ins Chaos stürzen und die **Crysis**-Serie hat das Traumstrand-Szenario praktisch zum Genre-Standard erhoben.

Gerade der Titel aus dem Hause Crytek zeigt, woher diese neue Begeisterung für das Pazifik-Szenario kommt. Anfängliche Bösewichte in **Crysis** sind nämlich die Nordkoreaner. Und die haben bekanntlich durch einen gewissen George W. den Status als Fixpunkt auf der Achse des Bösen erhalten. Dadurch



STADT, LAND, ALL

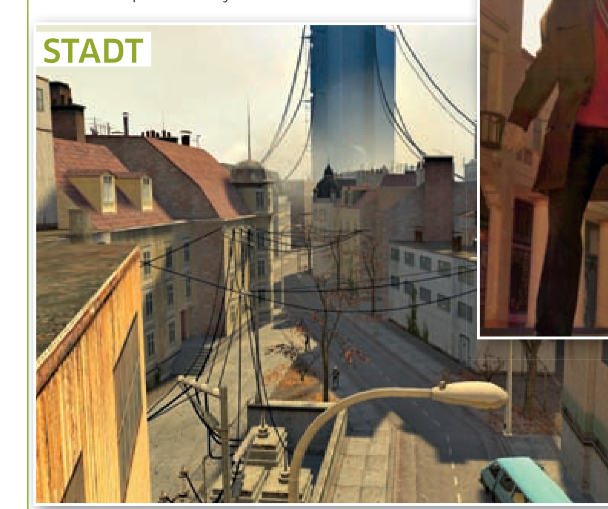
Wir zeigen Ihnen, warum es wichtig ist, ob ein Spiel in einer Großstadt, auf dem Land oder gar im unendlichen All spielt.

Die Wahl einer detaillierten Umgebung ist entscheidend für die richtige Wirkung eines Spiels. Ob Stadt, Land oder All – jeder Schauplatz hat psychologische Implikationen, die auf den Spieler einwirken.

ALL

▼ Half-Life 2, Bioshock (dt.), Goin' Downtown – viele Spiele benutzen Städte als Hintergrund.

Wer große Städte baut, so sagen die Navajo-Indianer, fügt der Erde schwere Wunden zu. Die Stadt steht als Sinnbild für die Entfremdung in der modernen Gesellschaft. Jeder ist auf sich allein gestellt, bedrängt von Gewalt, Kriminalität und oftmals der Überwachung durch ein repressives System.



▲ Dead Space, Aliens: Colonial Marines, Mass Effect – das schwarze All ist der perfekte Hintergrund für Computerspiele.

Im Weltall trifft sich die Angst vor dem Unbekannten mit der Hoffnung auf eine positive Zukunft für die Menschheit. Der Kampf gegen Aliens spiegelt zudem immer auch eine Art Urangst vor dem Fremden innerhalb der eigenen Gesellschaft wider.

▲ Alan Wake, Left 4 Dead, Resident Evil – was führt Spieler in die Weiten des Landlebens?

Als angeblicher Hort des Kleinbürgertums sind Landkommunen und Kleinstädte perfekte Ausgangsorte für Horror-Spiele. Gerade der Einbruch einer unbekannten, mysteriösen Macht in eine idyllische Umgebung macht das Unbegreifliche bedrohlich.

rückte ein Feind in den Mittelpunkt, den man lange verschollen glaubte. Gefundenes Fressen für jeden Entwickler, der seinem Spielehelden einen amerikanischen Hintergrund, ja eine amerikanische Art zu handeln geben will.

Einen für Computerspiele ungewöhnlichen Brandherd haben hingegen Ubisoft und Capcom ausgemacht. Sowohl Far Cry 2 als auch Resident Evil 5 platzieren den Spieler mitten im heißen Kontinent. Subsahara-Afrika als Spiel-Platz war bis jetzt kein großes Thema. Nun aber, in einer Zeit, in der es dem Westen nicht mehr möglich ist, Genozide in Ländern wie dem Sudan zu ignorieren, wird die dreckige, chaosgetriebene Seite des afrikanischen Kontinents auch für Spieleentwickler interessant. Denn eine interessante Geschichte, ob in Film-, Buch- oder Spiel-form, braucht immer Konflikte.

Im Übrigen scheint es so, als bedinge auch die Herkunft eines Studios die Themen, mit denen es sich beschäftigt. So wie manch ein Autor durch seine Romane auch Aspekte seiner Heimat reflektiert, haben sich viele osteuropäische Studios darauf spezialisiert, ihren Spielen ein osteuropäisches Setting zu geben. Bekanntestes Beispiel ist hier wohl GSC Gameworld. Die Mannen aus Kiew verarbeiteten mit der S.T.A.L.K.E.R.:-Serie das Trauma des Super-GAUs im Kernkraftwerk des ukrainischen Tschernobyl im Jahre 1986. Doch auch die Tschechen von Bohemia Interactive haben sich mit Armed Assault und Operation Flashpoint auf ähnliches Terrain gewagt.

Auch wenn neue Szenarien hinzukommen, so liegen die Heimat-Areale der Industrie nicht brach. Beispiele gefällig? Alan Wake, Fallout 3, GTA 4, This is Vegas, Borderlands, Left 4 Dead und Colonization erobern den amerikanischen Kontinent, während Titel wie Velvet Assassin, The Crossing, Venetica und Black Mirror 2 Europa zum Schauplatz machen. ❑

ORIGINAL UND FÄLSCHUNG



◀ **BROOKLYN BRIDGE:** | Die altehrwürdige, riesige Brücke in New York findet sich auch in Liberty City aus **Grand Theft Auto 4**.

◀ **RIESENRAD IN PRYPJAT** | Als gespenstisches Monument innerhalb der verstrahlten Zone um den Atomreaktor steht das Riesenrad auch in **S.T.A.L.K.E.R.**

▲ **KAPITOL** | Das Wahrzeichen der US-Hauptstadt Washington D.C. liegt in der postapokalyptischen Welt von **Fallout 3** zerstört da.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Sehr gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Noch besser ist es, wenn Hersteller selbst ihre Babys hegen und pflegen. Denn nichts treibt ein Spiel schneller aus den Köpfen und von der Festplatte als mangelhafte oder fehlende Unterstützung bei dringend benötigter Fehlerbehebung. Langlebigkeit schafft eben dauerhaft Fans, liebe Entwickler!

Diesen Monat legen wir Ihnen neben den ersten Mods für **Fallout 3** und **Portal: Prelude** besonders die Texturenpakete für **Drakensang** und **Crysis Warhead** sowie die umfangreiche Mod **Back to the Roots** für unsere Heft-Vollversion **Die Gilde 2** ans Spielerherz.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

ALLE MODS & PATCHES AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Patch 1.01	●	●	–
Crysis Warhead – Highres Texturen Paket	–	–	●
Crysis Wars: Masterpack – Multiplayer-Map-Pack	–	–	●
Das Schwarze Auge: Drakensang – High Texture Pack	●	●	–
Das Schwarze Auge: Drakensang – Patch 1.02	●	●	–
Die Gilde 2: Back to the Roots & Patch 1.2	●	●	–
Die Gilde 2: Patch 1.4	●	●	–
Fallout 3: DarNified UI	●	●	–
Fallout 3: MTUI	●	●	–
Fallout 3: XP Reward Hotfix	●	●	–
Memento Mori: Offizieller Soundtrack	●	●	–
Portal: Prelude	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel – Thaly's Face Package 1: Gesichter eines Schattenkriegers	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel – Thaly's Face Package 2: Im Antlitz des Inquisitors	●	●	–
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – Priboi Story	–	–	●
The Witcher: Blight of the Bogs	●	●	–
The Witcher: Poet's Pride	●	●	–
The Witcher: The Wedding	●	●	–
Unreal Tournament 3: Jurassic Rage	●	●	–
Unreal Tournament 3: The Haunted	–	–	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

S.T.A.L.K.E.R.: PRIBOI STORY
Leutnant Priboi Slipchenko soll in dieser Mod ein Jahr nach den Ereignissen von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** in der „Zone" nach Hinweisen über den Verbleib der Organisation UHSF suchen.
Webcode: 26X3

THE WITCHER
Eine Hochzeit, eine gestohlene Laute und ein grausiger Sumpf warten inklusive schwerwiegender Entscheidungen in den drei Abenteuern **The Wedding**, **Poet's Pride** und **Blight of the Bogs** auf Hexer Geralt.
Info: www.thewitcher.com

UT3: JURASSIC RAGE
Diese Minimod fügt dem Spiel Dinosaurier hinzu. Die Echsen greifen in den Mehrspielerpartien alle Parteien an. Die sogenannten Mutatoren funktionieren auch gleichzeitig mit anderen Modifikationen für **UT3**.
Info: www.jurassic-rage.com

CHAOS SPACE
Leser Andreas Ganska hat mit **Chaos Space 2** ein kurzweiliges Actionspiel programmiert, das wir für Sie auf die Heft-DVD gepackt haben. Darin steuern Sie ein kleines Raumschiff in einem zweidimensionalen Raum und müssen gegen Hunderte von Gegnern kämpfen, die in wahnwitzigen Formationen auf Sie einstürmen. Ihre Waffe verbessern Sie mit Power-ups. Wenn Sie mit einem Gegner kollidieren, verlieren Sie ein Leben. Fazit: ein spaßiges Spiel mit gewöhnungsbedürftiger Maussteuerung.
Info: www.chaosspace.de

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Patch und Texture Pack

Für ein Rollenspiel erstaunlich stabil lief Radon Labs **Das Schwarze Auge: Drakensang** bei Auslieferung. Trotzdem arbeiten die Entwickler weiter an Verbesserungen und bügeln Kleinigkeiten aus, die noch nicht ganz so rund laufen. Aktuell erschienen ist Patch 1.02. Dieser fügt dem Spiel eine Kantenglättungsfunktion hinzu, mit der die 3D-Modelle besser aussehen, das Spiel läuft dadurch aber etwas langsamer. Die Funktion „Außenbereichs-Lichtquellen" verbessert ebenfalls die Optik respektive die Lichtquellen in Wildnis- und Stadtgebieten. Außerdem behebt das Update diverse Fehler in der Steuerung, der Spielbalance, der Logik sowie dem Spielablauf und bügelt einige Grafik-Ungereimtheiten aus.

Für noch mehr verbesserte Optik sorgt das High Texture Pack. Die beinahe zwei Gigabyte große Datei ersetzt über 4.500 Texturen im Spiel durch höher aufgelöste. Dadurch sieht vieles nun wesentlich besser aus, etwa Gesichter, Bäume, Rüstungen und Häuser. Allerdings kostet dies auch Spielgeschwindigkeit, sodass Sie sich überlegen sollten, ob Sie dieses Paket installieren. Alle, die sich die Dateien nicht aus dem Internet laden wollen, finden die Patches auf unserer DVD. ❑

Info: www.drakensang.de



HÜBSCH | Einer der Helden der Abenteuergruppe zeigt in Nahaufnahme die hochaufgelösten Texturen.

FALLOUT 3

Erste Mods für Fallout 3

Auch wenn **Fallout 3** noch nicht gerade alt ist, erschienen schon nach wenigen Tagen die ersten – wenn auch rein kosmetischen – Modifikationen:

Die Mod **DarNified UI F3** verhilft dem Gesprächs- und Handelsmenü zu wesentlich mehr Überblick, indem es die Anzahl angezeigter Gesprächsoptionen und Verkaufswaren erhöht. Das erspart viel lästiges Scrollen und erleichtert die Suche nach bestimmten Gegenständen. Diese Interface-Modifikation sorgte schon bei **The Elder Scrolls 4: Oblivion** für Übersichtlichkeit und ist bis heute sehr beliebt.

Ähnliches vermag die Mod **MTUI**, allerdings in einem größeren Umfang. Zusätzlich zu den Gesprächs- und Handelsmenüs kommen nun sowohl der PIP-Boy 3000 als auch die Grafikeinstellungen um einiges übersichtlicher daher. Wer gern und viel auf verschiedenen Slots speichert, spart sich Sucharbeit, da die Anzahl der gleichzeitig angezeigten Spielstände erhöht wurde.

Der XP Reward Hotfix schließlich ist zwar klein, kommt aber all jenen zugute, die **Fallout 3** so gründlich wie möglich erkunden wollen und die Anspruchslatte gern auf gehobenem Niveau sehen. Der Mini-Patch halbiert die Erfahrungspunkte für besiegte Gegner, sodass ambitionierte Forscher nicht frühzeitig im Spiel das Maximallevel erreichen. Das verhindert, dass **Fallout 3** schon allzu früh zu leicht wird und so den Spielspaß schmälert.

Wer **Fallout 3** für größtenteils gelungen hält, sich aber nach ein paar Erleichterungen in puncto Menüführung sehnt, findet diese Mods auf unserer Heft-DVD. Questmods sind noch nicht in Sicht, da das Construction Set für **Fallout 3** noch nicht erschienen ist. ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

ÜBERSICHTLICH | DarNified UI versetzt etwa den Namen des NPCs, das Fenster wirkt kompakter.

UNAUFFÄLLIG | MTUI sieht aus wie das Originalmenü, verbessert aber den Überblick erheblich.

PORTAL

Portal Prelude

Ein Labyrinth mit 19 Levels voller todbringender Fallen erwartet Abby. Als sie in den Versuchslaboren der Firma Aperture erwacht, soll sie mithilfe einer Portalkanone alle Tests überleben. Keine leichte Aufgabe. Die beiden Wissenschaftler Mike und Eric überwachen das Versuchskaninchen und geben teils fiese Kommentare ab – auf Englisch. Sie müssen aber nicht nur Ihr Hirn anstrengen, sondern auch schnelles Reaktionsvermögen zeigen, wollen Sie nicht den Wachdrohnen, Becken mit Giftwasser und herabsausenden Decken zum Opfer fallen. **Portal Prelude** ist eigentlich viel mehr als eine Mod und dank der Story sowie der ausgeklügelten Levels beinahe schon ein komplettes Spiel. ❑

Info: www.portalprelude.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

VERZWICKT | Ein Kraftfeld versperrt Abby den Weg. Hier hilft die Portalkanone weiter.

UNREAL TOURNAMENT 3

Community Bonus Pack

Nachdem das Vorgänger-Paket bei den Fans sehr gut ankam, steht nun auch das **Community Bonus Pack 3 Volume 2** für **Unreal Tournament 3** zum Download bereit.

Es bringt drei neue Deathmatch-, sechs neue Capture-the-Flag- und auch eine frische WAR-Karte mit – insgesamt also zehn brandneue Mehrspieler-Schauplätze. Außerdem stehen nach der Installation der Datei mit War Machine und Kat auch zwei neue Charaktere für den schicken Shooter zur Wahl.

Das neue **Community Bonus Pack** wartet im Downloadbereich der Website sowohl in einer Version für den PC als auch für Playstation 3 auf Ihren Mausklick. ❑

Info: http://cbp.beyondunreal.com



Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

FAHNENFLUCHT | Auf CTF_Arean von Daniel KaMi balgen sich zehn bis 16 Spieler um die Flagge.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

SACRED 2: THALYS' FACE PACKAGE
Mit **Thalys' Face Package 1** und **2** bringt Modder Thalys je acht Gesichter für den Schattenkrieger und den Inquisitor. Sie finden die Grafik-Mod auf unserer DVD. Beachten Sie zur Installation bitte die Readme-Datei.
Info: www.sacred-legends.de

CRYSIS WARS MAP-PACK
Das **Masterpack – Multiplayer Map-Pack** auf der Heft-DVD für **Crysis Wars**, den Mehrspielerteil von **Crysis Warhead**, bringt drei frische Karten für die neuen Spielmodi Instant Action (IA) und Team Instant Action (TIA). Der Schauplatz **Bog** spielt rund um ein ausgetrocknetes Flussbett, das sich in einen dunklen und trüben Sumpf verwandelt hat. Auf **Africa** kämpfen Sie in einem kleinen afrikanischen Dorf und die dritte Karte **Station** stellt eine mittelgroße Location in einem Industriegebiet dar.
Info: www.crymod.com

CRYSIS WARHEAD TEXTURE MOD
Community-Member Kai „Rygel" Hutter schlägt erneut zu. Nach seinem High-Res-Texture-Mod für **Crysis** kreierte der fleißige Modder jetzt superscharfe Texturen, mit denen Sie Ihr **Crysis Warhead** aufbrezeln können.
Info: www.crymod.com

MEMENTO-MORI-SOUNDTRACK
Auf der Heft-DVD finden Sie den Soundtrack zu **Memento Mori: Die Spur des Todesengels**. Die acht Titel des Tschechen Lumir Hrma bieten Orgelwerke, melancholische Pianostücke und orchestralen Sound.
Info: www.mementomori-game.de

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Neues aus der Alten Welt

Wie jedes frische Online-Rollenspiel leidet auch **Warhammer Online: Age of Reckoning** hier und da noch an ein paar Bugs und Balancingproblemen. Der Anfang November angekündigte Patch 1.05, für den es aber noch kein Veröffentlichungsdatum gibt, soll weiter für Abhilfe sorgen.

Eine der interessantesten Neuerungen sind die kommenden Testserver, auch wenn es das Spiel selbst nicht betrifft. Hier können die Spieler Verbesserungen selbst ausprobieren und anschließend ihre Erfahrungen direkt weiterleiten – zumindest in den USA. Ob auch Europäer testen dürfen, war zu Redaktionsschluss noch unbekannt.

Von nichts kommt nichts, dachten sich die **Warhammer Online**-Macher: Zukünftig werden sogenannte „Away from Keyboard"-Spieler in der Nähe von öffentlichen Missionen und Szenarien bei einem Erfolg nicht mehr beteiligt. Wer fleißig von Event zu Event läuft, um sich Erfahrung und Ausrüstung ehrlich zu verdienen, findet in allen Kriegslagern Möglichkeiten, schneller von A nach B zu kommen. Außerdem sollen Cooldown-Zeiten nun genauer angezeigt werden und die Animationen der zugehörigen Zauber weniger fehlerbehaftet sein. Von 17 Seiten Patchinformation betreffen allein 14 Klassenänderungen: Über die Hälfte der Klassen wird so stark umgeformt, dass sie ihre Meisterschaftspunkte gratis neu verteilen dürfen. Besonders die Änderungslisten für Ingenieur und Magus sind lang: Viele Schaden-über-Zeit-Fähigkeiten verändern die Anrechnung der Charakterwerte nach oben oder unten. Im Gegenzug erhöht sich der Schaden einiger Spezialattacken, teilweise jedoch auch deren Kosten. ❑

Info: www.war-europe.com

KOSTENLOSES BROWSERSPIEL

Bet and Race

Aufgemotzte Schlitten, illegale Straßenrennen und heiße Boxenluder: Bet and Race ist ein Rennspiel, in dem es um getunte Rennwagen geht – und diesmal sogar um echtes Geld.

Installieren Sie zunächst den Spielclient von der Heft-DVD und starten Sie das Spiel. Klicken Sie im Menü auf „Anmelden" und legen Sie auf der sich öffnenden Webseite einen neuen Account an, in den Sie sich anschließend einloggen. Nun stehen Ihnen in der Welt von Bet and Race ein Offline-Training mit zwei Rennstrecken, ein Auto und einige Tuning-Optionen zur Verfügung.

Online treten Sie in Rennen gegen bis zu sieben menschliche Mitspieler in lizenzierten Automodellen wie etwa dem VW Golf GTI oder dem Volvo C30 T5 an. Dabei können Sie entweder Spielgeld oder sogar echtes Geld setzen. Gewinnen Sie, investieren Sie das gewonnene Spielgeld in bessere Autos und Tuning-Kram wie etwa optische Verzierungen für die Karosse. Die Steuerung Ihres Fahrzeuges ist ebenso simpel wie eingängig und erschöpft sich in Gasgeben, Bremsen, Lenken und dem Zünden des Turbo-Boosts, wenn Sie zum Beispiel am Brandenburger Tor in Berlin oder dem Wiener Stephansdom vorbeibrausen.

Aktuell findet in Bet and Race ein internationales Online-Race-Turnier in Zusammenarbeit mit Playboy und Opel statt. Seit 16. Oktober läuft die achtmonatige Serie, in der es zunächst Wien und Berlin, später auch London, Paris und weitere Städte zu befahren gilt. Enden wird das Ganze nach einer dreimonatigen Finalrunde im Juli nächsten Jahres. Für den Sieger der Rennserie loben die Veranstalter einen Opel GT Roadster im Wert von 32.400 Euro aus. ❑

Info: www.betandrace.com



Browserspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Einfach

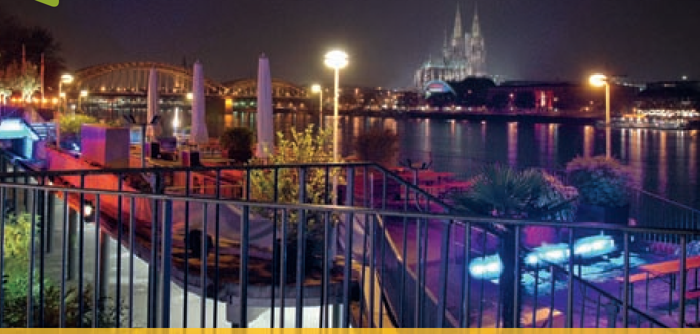
KAUF MICH! | Bet and Race kostet nichts – dafür begegnen Ihnen an jeder Pixelecke Werbebanner.

DUELL | Das Spiel hat kein Schadensmodell. Schubser in die Bande bremsen Ihre Gegner aber.





STANDING OVATIONS | Zum Abschluss der Preisverleihung kamen in Köln noch einmal alle Teilnehmer zusammen auf die Bühne. Ein ergreifender Moment, der wohl allen in Erinnerung bleiben wird!



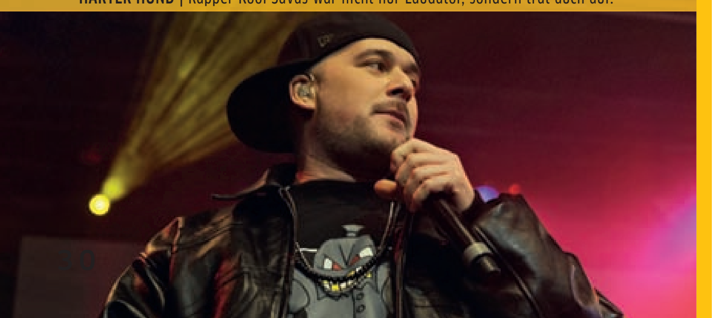
SKYLINE | Vom Veranstaltungsort hatte man einen wunderschönen Ausblick auf Köln.



DIVEN | Auch die drei Sängerinnen von Monrose genossen die After-Show-Party.



ABENDPROGRAMM | In poppiges Licht tauchte der BÄM!-Award den Kölner Nachthimmel.



HARTER HUND | Rapper Kool Savas war nicht nur Laudator, sondern trat auch auf.

DIE GEWINNER

Die Repräsentanten der einzelnen Publisher hatten in Köln die Ehre, den BÄM!-Award entgegenzunehmen. Einhellige Meinung über die bunte Trophäe: „Das Ding ist ganz schön schwer!"



KOPF



SPIELENAME: Assassin's Creed
PUBLISHER: Ubisoft

PARTY



SPIELENAME: Mario Kart Wii
PUBLISHER: Nintendo

Die BÄM!-Preisverleihung!

Von: Christian Schlütter

Am 6. November verlieh der PC Games-Verlag Computec den BÄM!

Der Verlag, bei dem auch Zeitschriften wie PC ACTION, play³ und N-Zone erscheinen, würdigte in acht Kategorien herausragende Spiele und Innovationen dieses Jahres. Per Internet-Abstimmung hatten die Spieler selbst zuvor die Preisträger gekürt. Einzige Ausnahme: Den Gewinner in der Kategorie „Innovation 2008" hatten die Computec-Redaktionen bestimmt; Nintendo bekam den Preis für das Wii Balance Board. Große Gewinner an diesem Abend waren außerdem Call of Duty 4: Modern Warfare und Grand Theft Auto 4, die jeweils zwei der begehrten Trophäen einheimsten.

Die vielen Prominenten verliehen der Veranstaltung besonderen Glamour. Das Musikfernsehen-Urgestein Steve Blame führte durch das Programm. Begleitet wurde er von der charmanten Co-Moderatorin Susanne Bellenhaus. Als Laudatoren erzählten berühmte Persönlichkeiten wie Smudo von den Fantastischen Vier und Germany's-Next-Topmodel-Frohnatur Gina-Lisa Lohfink aus ihrem Gamer-Leben.

Rapper Kool Savas und die drei hübschen Popstars-Prinzessinnen von Monrose heizten dem Publikum im Kölner Tanzbrunnen-Theater ordentlich ein. Nach der Preisverleihung feierten Publisher, Journalisten und Prominente noch ausgelassen eine Branche, die immer erwachsener und erfolgreicher wird. ❑



EHRENSACHE | Die PC-Games-Chefredakteurin Petra Fröhlich überreichte den BÄM! in der Kategorie Teamgeist.



BLONDGIRL | Moderator Steve Blame und Co-Moderatorin Susanne Bellenhausen begrüßten das Gaming-Girl Jenny, das die Leser der Zeitschrift **MAXIM** gewählt hatten.



PARTY ANIMALS | Smudo und Nilz Bokelberg machten die Nacht zum Tag.

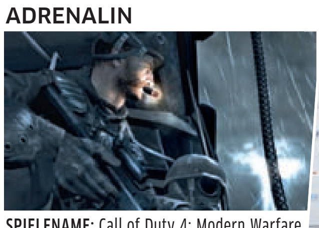
WELTENBUMMLER





SPIELENAME: World of Warcraft
PUBLISHER: Activision Blizzard

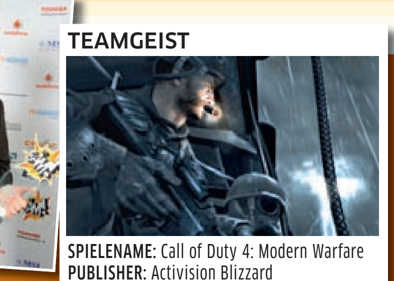
ADRENALIN





SPIELENAME: Call of Duty 4: Modern Warfare
PUBLISHER: Activision Blizzard

TEAMGEIST



SPIELENAME: Call of Duty 4: Modern Warfare
PUBLISHER: Activision Blizzard

INTELLIGENZ

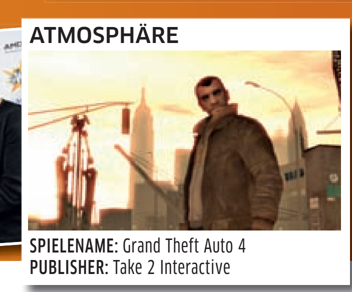
SPIELENAME: Portal
PUBLISHER: Electronic Arts

KLANG



SPIELENAME: Grand Theft Auto 4
PUBLISHER: Take 2 Interactive

ATMOSPHÄRE



SPIELENAME: Grand Theft Auto 4
PUBLISHER: Take 2 Interactive


gamer unlimited.de


SPIELE FLATRATE


Coming soon !
Games for Windows
DAMNATION


Coming soon !
Games for Windows
TOMB RAIDER


ASSASSIN'S CREED
UBISOFT


PC DVD-ROM
Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS 2
UBISOFT


Games for Windows
PC DVD
FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE


präsentiert von
COMPUTEC MEDIA


powered by


SATURN

VORSCHAU

01/09

TOP-THEMEN

ECHTZEIT-TAKTIK

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2



TAKTIKHAMMER | Der Vorgänger brachte es nicht grundlos auf zwei erfolgreiche Add-ons. Entwickler Relic will mit dem zweiten Teil jedoch neue Wege gehen – wohin die führen, verrät unsere Vorschau.

ONLINE-ROLLENSPIEL

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



STERNENSAGA | Talent und Größenwahn, gepaart mit der **Star Wars**-Lizenz – daraus soll Biowares erstes Online-Rollenspiel entstehen.

ONLINE-ROLLENSPIEL

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE MINEN VON MORIA

Seite 38

HÜTER DER AUENLANDES | Redaktions-Kerkermeister Stefan Weiß wagte sich in die Tiefen von Moria – seine Einschätzung zu Turbines MMO-Erweiterung lesen Sie auf Seite 38.



EGO-SHOOTER

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

ZUM FÜRCHTEN | PC-Games-Volontär Christian Schlütter stieß beim Spielen geradezu kindliche Angstschreie aus. Warum, das erklärt er in seiner fundierten Vorschau zum Grusel-Shooter.

„Ich schüttelte meinen Kopf in Fassungslosigkeit."

Scott Miller, CEO von 3D Realms, über den Max-Payne-Film

WUSSTEN SIE, ...

dass am 12.11.2008 bereits 118 User auf gamesvote.de ihre Stimme zum umstrittenen **Spore** abgegeben haben? Und dass der Schnitt von 73 Spielspaßpunkten exakt der Wertung aus unserem Test entspricht?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 13.11.2008).

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Activison Blizzard – Termin: Nicht bekannt
2. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 21.11.2008
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Activison Blizzard – Termin: Nicht bekannt
4. **EMPIRE: TOTAL WAR** – Runden-Strategie | Sega – Termin: Februar 2009
5. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
6. **GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 21.11.2008
7. **MIRROR'S EDGE** – Action-Adventure | EA – Termin: Januar 2009
8. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE** – Ego-Shooter | Nicht bekannt – Termin: Nicht bekannt
9. **DEUS EX 3** – Action-Rollenspiel | Eidos – Termin: 2010
10. **BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: Nicht bekannt

Von: Christian Schlütter

EA will mit der Star-Wars-Lizenz World of Warcraft angreifen.



BLECHBÜCHSEN | Ausgefallene NPCs wie diese Minendroiden tauchen in Old Republic auf.

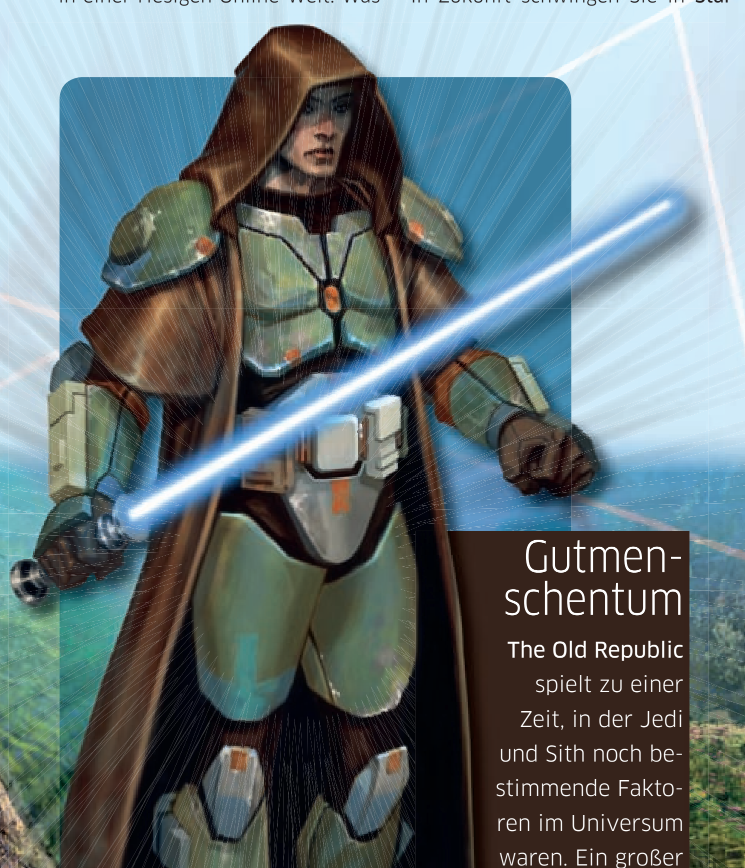
Star Wars: The Old Republic

Als machtbegabter Jedi oder Sith-Lord die wildeste Zeit der alten Republik miterleben. Und das zusammen mit unzähligen anderen Spielern in einer riesigen Online-Welt. Was wie ein Wunschtraum klingt, wird bald Wirklichkeit. Denn Bioware und Electronic Arts wollen mit einem **Star Wars**-Online-Rollenspiel die Großen der Branche angreifen. In Zukunft schwingen Sie in **Star Wars: The Old Republic** selbst das Lichtschwert.

Die Geschichte von **The Old Republic** ist etwa 300 Jahre nach den Ereignissen der beiden **Knights of the Old Republic**-Spiele und damit Jahrtausende vor der Story der **Star Wars**-Filme angesiedelt. Die Republik sieht sich einem immer stärker werdenden Sith-Imperium gegenüber. Beiden Seiten ist trotz eines Friedensvertrages klar, dass es bald wieder zu einem großen Krieg kommen wird. In diesem galaktischen Chaos finden Sie nun Ihren Weg als junger Jedi- oder Sith-Schüler.

Die Charaktererstellung soll für Genre-Kenner kein Neuland sein. Sie entscheiden sich für eine der beiden politischen Seiten Sith oder Republik und wählen dann aus den verschiedenen Klassen. Welche das im Detail sein werden, dazu wollte Bioware noch nichts sagen. Es solle aber alles in dem Rahmen bleiben, den **Star Wars**-Fans erwarten. Was könnte das bedeuten? Das Science-Fiction-Universum hält einige Möglichkeiten bereit. So könnten wir uns Kopfgeldjäger, Raumpiloten, Soldaten oder Tierzähmer als Klassen vorstellen.

Interessant dabei ist die Ausrichtung Ihres Charakters in eine Moral-Richtung. Diese ist nämlich unabhängig von Ihrer Fraktionswahl. Theoretisch können Sie also einen Sith-Lord spielen, der aber



Gutmenschentum

The Old Republic spielt zu einer Zeit, in der Jedi und Sith noch bestimmende Faktoren im Universum waren. Ein großer Krieg entzweit das Weltall.

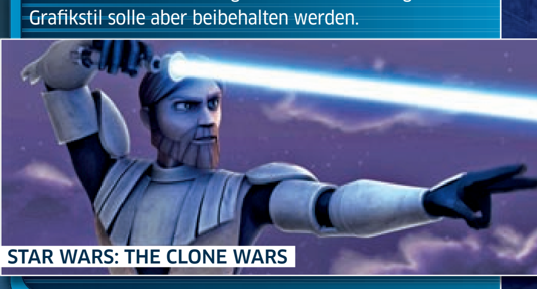


TODESKAMPF | Um sich zu duellieren, basteln Sie sich selbst ein Schwert.

WOHL UND WEHE: DER GRAFIKSTIL

Sobald die ersten Bilder zu Star Wars: The Old Republic an die Öffentlichkeit kamen, überschlugen sich die wütenden Fans mit Foreneinträgen. Hauptkritikpunkt: die Grafik des MMORPGs.

Biowares **Star Wars**-MMORPG setzt auf einen bunten und fast schon übertriebenen Grafikstil. Laut den Entwicklern hat diese Art der Präsentation bei den meisten Spielern Anklang gefunden. Inspiration haben die Zeichner wohl aus dem letzten **Star Wars**-Kinoprojekt **The Clone Wars** gezogen. Der Animationsfilm wich von der Realismus-Norm der sechs Hauptwerke ab und präsentierte die Klonkriege in bunter Comic-Grafik.
Fans beschwerten sich nun, Bioware schlage damit die falsche Richtung ein. Gerade die riesigen Lichtschwerter (siehe Bild unten rechts) stießen vielen Betrachtern sauer auf. Im offiziellen Bioware-Forum vermeldeten die Entwickler nun, in der aktuellen Version des Programms seien die Größenverhältnisse nicht mehr ganz so extrem. Der generelle Grafikstil solle aber beibehalten werden.


STAR WARS: THE CLONE WARS


STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

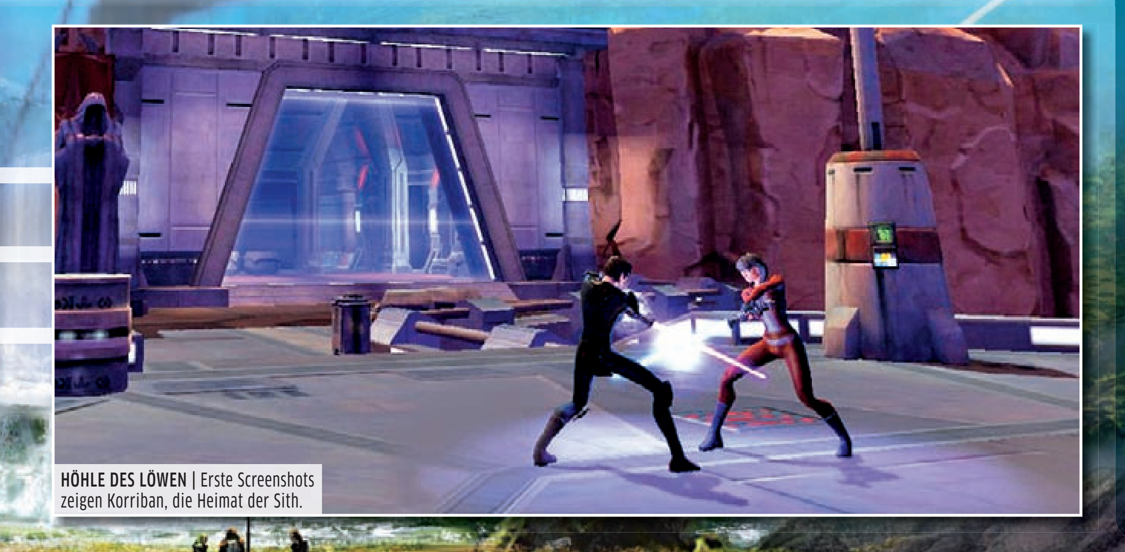
eigentlich ein gutes Herz hat, oder einen Jedi, der permanent mit der Versuchung der dunklen Seite hadert. Wer sowohl einen äußerst bösen als auch einen extrem guten Charakter erstellt, wird mit beiden Spielfiguren komplett unterschiedliche Kampagnen durchlaufen.

Und Bioware geht noch weiter: Von Anfang an ist The Old Republic klassenspezifisch aufgebaut. Eigene Geschichten und Quests für jede Klasse – und das nicht nur zu Spielbeginn – dürften dem Star Wars-MMORPG einen hohen Wiederspielbarkeitswert verleihen.

Jede Entscheidung hat dabei Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf. Eine logische Weiterentwicklung, blickt man auf frühere Bioware-Werke. Ein ganz entscheidender Punkt wird aber bei The Old Republic anders sein. „Weil es keinen Speichern-Knopf gibt, musst du mit deinen Entscheidungen leben. Wenn du eine Entscheidung triffst, triffst du sie für immer“, so Chef-Autor Daniel Erickson. Einem Nichtspielercharakter eine patzige Antwort zu geben, nur um zu sehen, wie er reagiert, könnte Ihnen hier also zum Verhängnis werden.

Bioware ist bekannt für ausgefeilte Nebencharaktere, deren Verhältnis zu Ihrem Avatar durch Gesprächsoptionen und Entscheidungen beeinflusst wird. Auch The Old Republic legt großen Wert auf die Beziehung zu anderen Charakteren. So bekommt Ihre Spielfigur einen Kameraden zur Seite gestellt, der sich dynamisch an Ihr Verhalten anpasst und eigene Entscheidungen trifft. Ihr Begleiter könnte also mit Ihrer Wandlung zur dunklen Seite der Macht überhaupt nicht einverstanden sein und sich gegen Sie wenden. Im Gegenzug können Sie ihn natürlich betrügen. Auch amouröse Abenteuer sind möglich. Bioware-Mitarbeiter sprachen in US-Interviews von „geschlechtsadäquaten“ Beziehungen, was wohl die amerikanische Öffentlichkeit beruhigen soll. Die Möglichkeit, in Mass Effect gleichgeschlechtliche Beziehungen einzugehen, hatte in den USA für Empörung gesorgt. Bei den Romanzen soll es sich nicht um flüchtige Anbandelungen handeln, sondern um lange Prozesse mit eigenen Questreihen.

An Inhalt soll Star Wars: The Old Republic alle anderen Genre-Vertreter übertrumpfen. Auf ein mögliches Knights of the Old Republic 3 angesprochen, antwortete James Ohlen, Designer des Online-Rollenspiels: „Was wir eigentlich machen, ist ein Knights of the Old Republic 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 und mehr. So viel Inhalt haben wir und so viele Geschichten ha-


HÖHLE DES LÖWEN | Erste Screenshots zeigen Korriban, die Heimat der Sith.

HELLE UND DUNKLE SEITE

Während MMORPGs mit Comic-Look Geld einspielen, gehen realistische Online-Spiele scheinbar gnadenlos unter:


WORLD OF WARCRAFT
Blizzards Goldesel (hier die Erweiterung **The Burning Crusade**) setzt auf einen bunten Grafikstil und beeinflusst damit auch viele Nachahmer.

Champions mit Comic-Look

GUILD WARS
Auch die PvP-Prügelei aus dem Hause NCSoft kommt knallig und vielfarbig daher und ist damit sehr erfolgreich.




STAR WARS: GALAXIES
Das letzte Sternenkrieg-MMORPG setzte auf realistische Darstellung, hielt sich eng an die Episoden 4, 5 und 6 – und floppte trotzdem.

Ruin mit Realismus

TABULA RASA
Richard Garriotts Online-Rollenspiel war brutal und realistisch. In den vergangenen Jahren gab es online aber kaum einen größeren Fehlschlag.

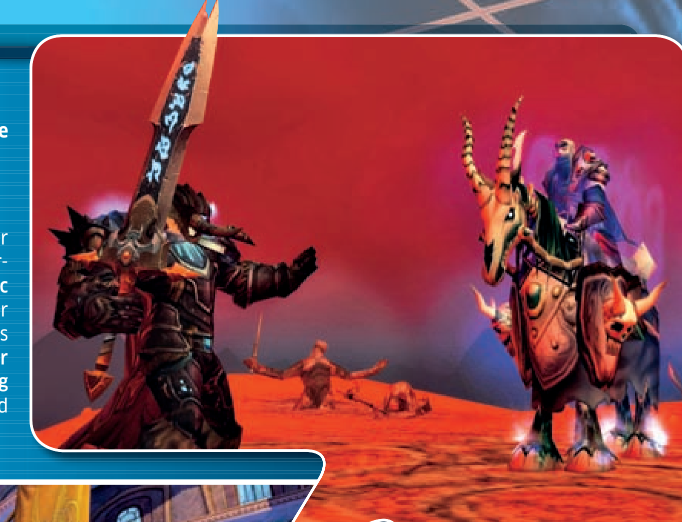


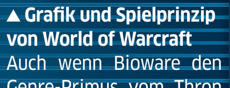
DIE MACHT SEI MIT IHNEN!

Bioware will mit Star Wars: The Old Republic die Vorzüge der besten Online-Rollenspiele verbinden. Wir zeigen Ihnen die Einflüsse.



◀ PvP und RvR von Warhammer Online ?
Noch ist rein gar nichts über den Spieler-gegen-Spieler-Bereich von **Old Republic** bekannt. Kommentar der Entwickler: „Ja, das alles haben wir!“ **Warhammer Online: Age of Reckoning** könnte hier als Vorbild dienen.





▲ Grafik und Spielprinzip von World of Warcraft
Auch wenn Bioware den Genre-Primus vom Thron stürzen will, so orientieren sich die Entwickler doch am großen Vorbild. Die Comic-Grafik und das generelle Spielsystem erinnern sehr an **World of Warcraft**. Genaues ist nicht bekannt. Um Blizzard wirklich Spieler zu rauben, muss Bioware aber auch hier Neues bieten.

▼ Geschichten erzählen wie in Mass Effekt
Spiele wie **Mass Effect** haben Bioware den Ruf eingebracht, exquisite Gechichtenerzähler zu sein. Auch **The Old Republic** soll alle anderen Online-Rollenspiele in diesem Punkt überflügeln, spannende und mitreißende Erzählungen bieten.



◀ Die mächtige Lizenz der Star-Wars-Serie
Wer den Namen **Star Wars** auf ein Produkt schreiben darf, hat eigentlich schon die Lizenz zum Gelddrucken. Dass **Old Republic** weit vor den Filmen spielt, macht dabei keinen Unterschied. Auch die **Knights of the Old Republic**-Spiele waren sehr erfolgreich. Allein der Lizenz-Bonus wird Spieler in Scharen in EAs Arme treiben.

ben wir.“ Die Spielwelt soll größer sein als alle bisherigen Bioware-Spiele zusammengenommen. Dazu würden **Knights of the Old Republic** 1 und 2, **Baldur's Gate** 1 und 2, **Neverwinter Nights** 1 und 2, **Mass Effect**, **Jade Empire** und alle jeweiligen Erweiterungen gehören. Im Moment arbeiten zwölf Autoren fieberhaft nur an Geschichten für **Star Wars: The Old Republic**. Und Bioware sucht weiter nach Mitarbeitern. Das Projekt befindet sich jetzt noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Den Entwicklern bleibt also genug Zeit, um ihre Versprechen wahr zu machen.

Knackpunkt in der Diskussion

um **The Old Republic** ist bis jetzt noch die Grafik. Bioware setzt auf die Hero Engine, die auch im kommenden Rollenspiel **Hero's Journey** Verwendung findet. Damit spielt das Sternenkrieg-Spektakel zwar nicht mit **Age of Conan** und Konsorten in der Grafik-Oberliga, läuft aber auch auf älteren Rechnern flüssig. Viel wichtiger ist den Fans aber der Grafikstil. Der bunte, übertrieben wirkende Comic-Look spaltet die Fan-Gemeinde (siehe Kasten auf der vorherigen Seite). Die Bioware-Truppe will aber einen hohen Wiedererkennungswert schaffen.

Über vielen anderen Punkten der Entwicklung schweben jetzt noch Fragezeichen. Die Enthüllung und die Tage danach brachten wenig Informationen über Kernpunkte wie Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, Gegenstände, Fähigkeiten, und zur Bezahlung.

Einzig zum Kampfsystem war in einem Trailer ein Detail zu erkennen: Offensichtlich trifft Ihr Laserschwert direkt anvisierte Punkte beim Gegner. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



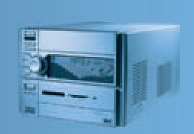
„Schwer zu sehen, in ständiger Bewegung die Zukunft ist“, würde Yoda anmerken. Richtig, es ist noch völlig unklar, welche Qualitäten **The Old Republic** haben wird. Trotzdem bin ich zuversichtlich. Das reichhaltige **Star Wars**-Universum und Biowares Fähigkeit, Spitzenspiele herzustellen, treffen hier aufeinander. Was kann da schiefgehen? Vielleicht wartet hier wirklich der **WoW**-Killer.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Das weiß nur die Macht allein.**

Bekannte Biester
Gegner wie diese K'lor-Schnecke sah man auch in den Filmen.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

CREATIVE

a new dimension in gaming

X-Fi everywhere



Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000

Von Gaming-Champions empfohlen: Das Profi-Headset mit beispielloser Klangqualität.

- X-Fi-Technologie für EAX-Klangeffekte und präzise Raumklangwiedergabe
- hoher Tragekomfort: gepolsterte Ohrhörer und ein leichtes, flexibles Kopfband verringern Ermüdungserscheinungen bei langen Spielesessions
- deutliche, präzise Sprachübertragung durch abnehmbares Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- unkomplizierte Installation durch USB-Stecker



USB Gaming Headset HS-950

Das Creative USB Gaming Headset HS-950 verleiht Ihnen den entscheidenden Vorteil bei Gaming-Sessions.

- X-Fi-Technologie für präzise Raumklangwiedergabe und ultrarealistische Akustikeffekte
- klare Sprach-Übertragung dank Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- tiefe Bässe und realistische Effekte durch abgestimmte Bassreflexöffnungen
- weiche, bequeme Ohrhörer filtern Hintergrundgeräusche heraus
- unkomplizierte Installation durch USB-Stecker



Digital Wireless Gaming Headset HS-1200

Die fortschrittlichen Technologien dieses Headsets verleihen Ihnen beim Gaming einen entscheidenden Vorteil. Das Sender/Empfänger-Modul mit USB-Anschluss nutzt die neueste Funktechnologie, um Spitzenklang mit maximaler Bewegungsfreiheit und optimalem Komfort für intensive Spielesessions bereitzustellen.

- nutzt modernste 2,4-GHz-Funktechnologien
- X-Fi CMSS 3D liefert über Kopfhörer Surroundklang mit verblüffend räumlichen Effekten X-Fi Crystalizer sorgt für kristallklaren Spieleklang
- gepolsterte Ohrmuscheln und 40-mm-Treiber mit Neodym-Magneten gewährleisten eine effektive Geräuschisolation und vollen, dynamischen Klang
- für Windows Live™ Messenger optimierte Ein-Tasten-Bedienung
- einfache USB-Installation des Sender/Empfänger-Moduls

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Bild: www.photocase.com | © stalker88
Angebot gültig bis zum 10.12.2008.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 52-53

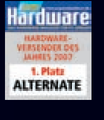
24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*







WWW.ALTERNATE.DE

ZWEI SIND NICHT ZU BREMSEN | Die Kombination von Hüter und Runenbewahrer in der Gruppe erweist sich als effektiv.

ALLES ZIEGE, ODER WAS? | Pferde haben in Moria ausgedient – wer möchte, schwingt sich auf den Rücken der Zwergenwidder.

Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria





Von: Stefan Weiß

„Flieht, ihr Narren!", rief einst Gandalf. – Von wegen! Wir wollen jetzt rein, nach Moria.

GESCHICHTSSTUNDE

Dank des Sessionspiels haben Sie die Möglichkeit, wichtige Momente in der Geschichte Mittelerdes nachzuspielen.

Bevor Sie die Minen betreten, hält Turbine einen Ausflug in die Vergangenheit für Sie bereit. Die Session-Quest Der Fall Morias lässt Sie mit der Figur Nafni, einem Stufe-60-Zwerg, die Entdeckung des Balrog erleben. Für Tolkien-Fans wahrhafte Leckerbissen, atmosphärisch sehr schön umgesetzt und spielerisch unterhaltsam.

Lange mussten wir warten, bis wir Zugang zur us-amerikanischen Beta-Phase für **Die Minen von Moria** erhielten. Folgen Sie den Gefährten und uns, auf dem Weg durch das wildromantische Eregion (Hulsten) hinab ins Dunkel des gigantischen Zwergenreichs von Khazad-dûm.

Ruinen und Wildnis – dank vorgefertigter Stufe-50-Charaktere dürfen wir gleich nach Spielstart in das neue Gebiet, Eregion, einsteigen. Das hügelige Land lässt einen vor Staunen innehalten. Am Horizont blickt man auf den mächtigen Caradhas (Rothorn-Pass), in dem die Gemeinschaft seinerzeit im tobenden Schneesturm umkehren musste. Von einstigen Elbenzufluchten sind nur noch Reste übrig, rote Büsche zieren die karge Landschaft, ein großer, ausgetrockneter Bachlauf, der Sirannon (Torbach) weist den Weg hinauf zum Dunklen See.

Das Areal erschlägt einen fast mit Mittelerde-Flair. Viel Zeit, sich um die prächtig inszenierte Landschaft zu kümmern, bleibt jedoch nicht. Goldene Ringe über den Köpfen von NPCs versprechen neue Quests und reichlich Erfahrungspunkte. Schließlich gilt es, seine Spielfigur von Level 50 auf 60 zu hieven. Wer Eregion deutlich unter Stufe 50 besucht, dürfte alsbald eine blutige Nase bekommen, denn schon die ersten Widersacher tragen eine 48 in der Levelanzeige.

Die ersten Aufgaben sind typisch MMORPG: Hole zehn hiervon und besiege 20 davon, Warge, Wölfe, Halb-Orks, Orks, Bilwisse, Baumwesen – altbekannte Gegner. Aber auch neu designte Monster halten Einzug, zum Beispiel die grünhäutigen Scrub Lizards. Das sind Reptilien, die stark an australische Kragenechsen erinnern.

Die Quests der Hintergrundgeschichte führen Sie rasch in Richtung Dunkler See, an dem der Krakenwächter den Minenzugang mit Felsbrocken verschüttet hat. Inzwischen versucht eine Zwergenexpedition, das Tor wieder freizulegen. So versorgen Sie Arbeiter mit Rationen, räuchern kleinere Höhlensysteme im Umland aus – einfach nach Moria reinspazieren ist nicht. Ungeduldige Spieler planen besser ein paar Stunden Vorbereitungszeit ein.

Quests mit bekannten Figuren lockern das Geschehen auf. Tolkien-Kundige wissen sofort, wer oder was sich hinter dem Namen Lutz verbirgt: Das gemütliche Pony, das Samweis Gamdschie ins Herz schloss und nur ungern zurück in Richtung Bree schickte, als die Gemeinschaft den See an den Mauern Morias erreichte. Ihre Aufgabe im Add-on: Lutz ein Stück des Weges durch Eregion zu eskortieren. Alleine kaum machbar, da es in dem Gebiet nur so von Wargen und Wölfen wimmelt. Groß dagegen ist die Freude, wenn das Tier sicher die Straße erreicht und seines Weges zieht. So verbringen wir die ersten Stunden zwar ohne große Highlights, aber mit typischem **LotRO**-Flair.

Die Sonderfertigkeiten, zum Beispiel die Klasseneigenschaften, wurden für das Add-on überarbeitet. Für jede Klasse existieren jetzt drei unterschiedliche Eigenschaftengruppen (sogenannte Wege), die jeweils Fertigkeiten

KLASSENERWEITERUNG: NEUE HELDEN

Zwei neue Klassen bietet die Erweiterung. Als Magier betritt der Runenbewahrer den Boden Mittelerdes, während der Hüter einen flexiblen Kämpfer darstellt.



BISSIG | Auf Ihren Reisen treffen Sie auf jede Menge neue Monster, zum Beispiel Moria-Orks, Riesenkäfer und Echsen.



FEUER UND FLAMME | Wenn der Runenbewahrer (links) es schafft, seine Einstimmungsanzeige voll aufzuladen, macht er gehörig viel Schaden.

Feuer, Eis, Blitz und Heilung: Der Runenbewahrer
Im Spiel als Nuker betitelt, teilt diese Klasse mächtig Schaden aus. Obendrein fungiert sie als Heiler. Der Runenbewahrer setzt Runenfertigkeiten ein, die entweder auf Schaden (Dagor) oder Heilung (Nestad) ausgelegt sind. Damit der Charakter stärkere Runen nutzen kann, kommt ein sogenanntes Einstimmungssystem (Attunements) zum Einsatz.
Wie funktioniert das? Ihre Einstimmung ist anfangs neutral eingestellt. Wenn Sie im Kampf Schadensrunen einsetzen, wandert ein Marker auf einer Skala entsprechend in die Dagor-Richtung, damit schalten Sie die stärkeren Runensprüche frei. Setzen Sie eine Heilrune ein, bewegt sich der Marker entgegengesetzt. Im Verlauf eines Kampfes können Sie die Einstimmung beliebig verändern, je nachdem welche Eigenschaften gerade nützlicher sind.



ANGSTBLASE? | Zu den defensiven Gambits des Hüters zählt auch dieser kurzlebige Schutzschild.

Wurfspeer, Nahkampf und Schildträger: Der Hüter
Am besten lässt er sich als Mischung aus Wächter und Waffenmeister beschreiben. Im Solospiel setzten wir vorwiegend auf Schild und Nahkampfeigenschaften, während wir in Gruppen voll auf die Schaden-Schiene umstellten. Gestützt wird die Spielmechanik durch die sogenannten Gambits. Dahinter verbirgt sich ein an die Gefährtenmanöver angelehntes Farbsystem, das stärkere Fertigkeiten freischaltet. Standardangriffe produzieren ein rotes, ein grünes oder ein gelbes Gambit, das Sie in einer speziellen Anzeige zu Gesicht bekommen. Maximal fünf Gambits können Sie ansammeln. Je nachdem in welcher Reihenfolge der Hüter nun diese Fertigkeiten einsetzt, entstehen daraus die benötigten Farbkombinationen.

für eine bestimmte Ausrichtung zusammenfassen und zusätzliche Boni garantieren, bis hin zu einer legendären Fertigkeit. Ein schönes Feature, das den Rollenspielcharakter unterstreicht.

Online-Rollenspieler glänzen gern mit ihrer Ausrüstung. Im Moria-Add-on soll das eindrucksvoll geschehen. Ab Level 51 dürfen Sie legendäre Gegenstände tragen. In der Beta-Version ist dies Voraussetzung, um Moria überhaupt zu betreten. Anhand einer speziellen Questreihe erhalten Sie Ihr erstes Prunkstück, eine klassengerechte Waffe. Die Gegenstände bekommen dann eigene Erfahrungspunkte und leveln mit, was schließlich in Legendenpunkten resultiert. Mit diesen entwickeln Sie Attribute der Gegenstände weiter.

Klingt kompliziert? Ist es aber nicht. Ausführliche Tutorial-Bildschirme führen Sie Stück für Stück in das neue Feature ein. Schnell erlernt man, einen neuen Gegenstand bei einem Schmiedemeister identifizieren zu lassen. Danach sind Sie in der Lage, einen solchen Gegenstand zu verbessern, ihn zum Beispiel mit magischen Relikten oder Edelsteinen zu bestücken, was weitere Boni einbringt. Maximal sechs Entwicklungsstufen (Tiers) stehen zur Verfügung.

Dieses Feature dürfte all diejenigen freuen, die großen Wert auf eine individuelle Charakterausrüstung legen. ❑

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Moria ist ein „wahrer Augenöffner“, um mal mit Samweis Gamdschies Worten aus der Filmtrilogie zu sprechen. Ob das „Unterwelt“-Setting auf Dauer aber nicht zu finster wirkt (leuchtende Pilze und Kristalle hin oder her), muss sich noch zeigen. Es gibt viel Neues zu entdecken – für High-Level-Charaktere. Schade, dass für die neuen Klassen keine neuen Startgebiete vorhanden sind.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Turbine**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **18. November 2008**

AUDIENZ | Im Session-Spiel Der Fall Morias treffen Sie auf den berühmten Zwergenfürst Durin.



WEGWEISER | Die neuen Eigenschaftengruppen zeigen übersichtlich, welche Boni Sie erwarten.

The Chronicles of Spellborn

Von: Christian Schlütter

Frogsters World-of-Warcraft-Konkurrent aus den Niederlanden ist fast fertig.

Ende September besuchte uns der deutsche Publisher mit einer weit fortgeschrittenen Version des Online-Rollenspiels **The Chronicles of Spellborn**. Nur noch wenige Kleinigkeiten muss das niederländische Entwicklerstudio Spellborn NV bis zur Veröffentlichung bereinigen. Die Zeit eilt auch. Denn der Titel soll am 27. November herauskommen, einen Tag nach dem Erscheinen dieses Heftes.

Zumindest grafisch braucht sich das Spiel nicht hinter den Genre-Größen zu verstecken. Die einzelnen Teile der Spielwelt – Überreste einer Fantasy-Ahnenwelt, die wie Splitter in einem gigantischen Sturm schweben – sind wirklich wunderschön gestaltet und überraschen mit abwechslungsreichen Umgebungen.

Beim Charaktersystem geht **Spellborn** neue Wege. Zunächst stehen nur zwei Rassen (Menschen und Daevi) zur Auswahl, jeweils als einer der drei Archetypen Kämpfer, Schurke oder Zauberer. Dazu gibt es noch jeweils drei Disziplinen. Das war es dann aber schon an Einstellungsmöglichkeiten.

Fertigkeiten und Gegenstände werten Sie hingegen mit sogenannten Siegeln auf, die Sie in der Spielwelt finden oder als Quest-Belohnung bekommen.

Kämpfe laufen in **The Chronicles of Spellborn** sehr viel hektischer ab als in anderen MMORPGs. Das ist Absicht. Denn anders als in anderen Genre-Vertretern schlägt Ihr Held nur genau dorthin, wo Sie auch hinklicken. Teilweise spielt sich Frogsters Online-Rollenspiel dadurch wie ein Ego-Shooter: Sie werfen Feuerbälle gezielt auf Ihre Gegner, weichen Angriffen aus und springen durch die Spielwelt. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie derweil das frei konfigurierbare Fertigkeitsdeck. Sechs mal fünf verschiedene Aktionen lassen sich von hier auslösen. Haben Sie eine benutzt, rotiert das Fertigkeitsdeck und offenbart fünf weitere Skills. Da Sie alle Plätze frei belegen dürfen, sind auch Combo-Angriffe so kein Problem. Mit ein wenig Übung lösen Sie zunächst einen leichten Angriff aus, setzen dann eine stärkere Attacke obendrauf und erledigen den Feind schließlich mit einem finalen Schlag.

Ein ausgeklügeltes System gibt Ihnen zudem Boni auf Schnelligkeit oder Mana-Regenerierung, wenn Sie bestimmte Aktionen erfolgreich wiederholen oder mehrere Gegner hintereinander erledigen.

Im Übrigen bringt The Chronicles of Spellborn alle MMO-Standards mit. Arena- und PvP-Kämpfe laufen schnell und motivierend ab, auch Reich-gegen-Reich-Schlachten sind geplant. So sollen Sie kleinere Splitterwelten für Ihre Fraktion erobern können. Auch motivierend: Greifen Sie einen Feind mit einem hübschen Helm an, winkt Ihnen genau dieses Stück als Beute. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Ein gutes Online-Rollenspiel, das Spellborn NV erschaffen hat. Leider verdichtet sich in mir immer mehr das Gefühl, dass es so etwas wie ein „gutes" MMORPG nicht gibt. Es gibt nur Spitzen-Online-Rollenspiele oder erfolglose Online-Rollenspiele. Deswegen wird es für **Chronicles of Spellborn** wohl schwer, sich gegen **Warhammer**, **World of Warcraft** und **Guild Wars** durchzusetzen.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Spellborn NV**
ANBIETER: **Frogster Interactive**
TERMIN: **27. November 2008**

Hübsche Helden

Am Grafikstil von **The Chronicles of Spellborn** ist nichts auszusetzen. Charaktere und Umgebungen sind wunderschön gezeichnet.

DEATHMATCH | Die PvP-Arenen sollen verschiedene Ebenen bieten. Dem Sieger winkt eine Statue.



TITANIC | Mit sogenannten Splitterschiffen reisen Sie zwischen den Teilen der Spielwelt umher.



PRÜGELEI | Die Kämpfe in **Chronicles of Spellborn** laufen hektisch und actionreich ab.


VÖLLIG KOSTENLOS
DOWNLOADEN UND LOSFAHREN!
AUF WWW.BETandRACE.COM
BET AND RACE
WWW.BETANDRACE.COM
RASE DURCH
BERLIN, WIEN, LONDON...
DAS ULTIMATIVE
3D ONLINE MULTIPLAYER
SKILL GAME
LAUFEND TOLLE GELD- UND SACHPREISE ZU
GEWINNEN Z.B. BEI DER PLAYBOY OPEL TURNIERSERIE
OPEL GT ROADSTER IM WERT VON EUR 32.400,-
OPEL
PLAYBOY
Officially licensed by Volkswagen
VANILLA LIVE GAMES
© Copyrights 2008 by VANILLA LIVE GAMES. All rights reserved

AUF DVD
• Video zum Spiel

ROCKET MAN | Wie bei den Zone Trooper aus **Command & Conquer 3** springen Einheiten per Jet-Pack über Hindernisse – die Landung hingegen ist deutlich spektakulärer und sorgt bereits für einige Verwüstung.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Von: Heinrich Lenhardt

Relic will Echtzeitstrategie spannender und zugänglicher machen – mit Rollenspiel-Anleihen. PC Games hat das Resultat ausprobiert.

Der junge Mann, der noch schnell den Kühlschrank mit Cola-Dosen für die gastierende Journalisten-Meute füllt, trägt ein scheinbar blutverschmiertes T-Shirt, eine grausige Wunde ziert sein Gesicht. Sehr nett, aber kein Vergleich mit seinem Kollegen, der in voller „Big Daddy"-Montur im Gang an uns vorbeischlurft. Es ist unübersehbar Halloween bei Relic in Vancouver, inklusive kostümierten Personals, Pac-Man-Kürbissen und dekorativen Spinnweben an der **Company of Heroes**-Panzerdeko.

Jonny Ebert ist noch in Zivil, für seinen Auftritt bei der abendlichen Büroparty vertraut er auf die Kostüm-Organisierungskünste seiner besseren Hälfte. Der leitende Spieldesigner von **Dawn of War 2** klagt über eine stressige Schlafmangel-Woche, wirkt aber hellwach und aufgedreht. Kein Wunder, erstmals lässt er die Presse an sein neues Baby ran. Einen Tag lang konnten wir die Fortsetzung von **Warhammer 40.000: Dawn of War** anspielen – und sind dabei noch mehr überrascht worden als von der Halloween-Kulisse im Entwicklungsstudio.



COMMANDER KÜRBIS | Relic Entertainment war in Halloween-Stimmung.

Die Formel für die Einzelspieler-Kampagne in **Dawn of War 2**? Man nehme den Vorgänger, addiere Havok-Physik und taktische Zerstörbarkeit des Terrains à la **Company of Heroes** und füge eine kräftige Portion Online-Rollenspiel hinzu. Eine sehr kräftige Portion. **World of Warcraft**-Anleihen bei einem Echtzeitstrategiespiel? Ja, Relic traut sich. Talentspezialisierungen für Helden, Ausrüstungs-Upgrade, Boss-Kämpfe – all das bietet **Dawn of War 2**. Mit erfreulich spaßigen Auswirkungen.

> „Immer wieder von vorne anfangen macht keinen Spaß."
>
> Jonny Ebert, Leitender Spieldesigner

Alle vier Völker können Sie in Mehrspieler-Schlachten steuern. Aber beim Start wird nur eine Solo-Kampagne anwählbar sein, die der Space Marines. Je nachdem, wie viele Nebenkriegsschauplätze man besucht, soll es 25 bis 60 Missionen geben. Nur eine Kampagne, die dafür länger, detaillierter und spannender inszeniert – ähnliche Argumente hat Blizzard für die Dreiteilung von **Starcraft 2**. Die Planung bei **Dawn of War 2** sieht etwas anders aus; die Storys der Orks und Eldar sollen später als Download-Happen über Windows Live angeboten werden. Was man mit den Vierten im Bunde, den Tyraniden, macht, ist noch unklar. Wie man die von einer Kollektivintelligenz geleiteten, zerstörungswütigen Alien-Nomaden handlungstechnisch aufbereiten soll, steht auf der Hausaufgaben-Liste der Relic-Designer.

Im Laufe der Space-Marine-Kampagne besuchen Sie fünf Planeten. Ähnlich wie bei der **Dawn of War**-Erweiterung **Dark Crusade** können Sie oft zwischen mehreren Schauplätzen für den nächsten Auftrag wählen. Aber los geht es erst einmal nur mit meinem Helden, dem Force Commander, und ein paar ihm nachtrottenden Ma-

DOPPELT GEDÄMMERT

Wie die Spellforce-Serie und Warcraft 3 vermischt auch Dawn of War 2 Strategie und Rollenspiel.

Da die Anzahl Ihrer Truppen im Kampf (Bild rechts) start begrenzt ist, nutzen Sie die verschiedenen Spezialfähigkeiten der Einheiten. In den Kämpfen sammeln Sie Items und Erfahrungspunkte ein, die Sie zwischen den Missionen (unten) einsetzen.

Bitte beachten Sie: Bei diesen Bildern des Interfaces handelt es sich noch nicht um die finale Fassung von Dawn of War 2, Art und Qualität der Darstellung können sich noch stark verändern.



EINFACH EINFACH | Alles im Blick: Minimap, Einheitenbildschirm mit möglichen Aktionen (unten rechts) und Ihre Kommandanten (rechts).



DIE VIER MUSKETIERE | In der nichtlinearen Kampagne stellt Sie Dawn of War 2 vor viele Entscheidungen, was die Auswahl an Truppen und deren Ausrüstung für die jeweilige Mission betrifft. In diesem Übersichtsbildschirm kümmern Sie sich um die Vor- und Nachbereitung der Einsätze.

VIERFACH BEGABT | Am oberen Bildschirmrand sehen Sie, weswegen Rollenspieler immer diese tiefschwarzen Ringe unter den Augen haben:
Der Erfahrungsbalken, zu füllen mit ins Jenseits verschickten Gegnern. Nach einem Levelaufstieg haben Sie die Möglichkeit, die Fähigkeiten des jeweiligen Helden aufzuwerten. Zur Wahl stehen

- Ausdauer (für Lebenspunkte und deren Regeneration),
- Willenskraft (das Äquivalent zu Mana, mit dem Sie Spezialaktionen einsetzen),
- Stärke (Nahkampfschaden) und
- Fernkampfschaden.

Erreichen Sie bestimmte Schwellenwerte (die kleinen Icons in den farbigen Balken), schalten Sie weitere Fähigkeiten frei, zum Beispiel den Schlachtruf für kurzzeitig effektivere Nahkämpfe.

TAUSEND SCHÖNE DINGE | Im Inventar des jeweiligen Helden sehen Sie die möglichen Waffen, Rüstungen und „Accessoires", die Sie Ihrem Recken rollenspieltypisch per Drag & Drop verpassen können. Dadurch verändern Sie die Kampfattribute der Helden oder machen neue oder bessere Spezialaktionen möglich.

rines. Auf dem Planeten Calderis sollen wir Captain Davian Thule dabei helfen, eine Ork-Invasion zurückzuschlagen.

Unsere anfänglichen Versuche, so etwas wie ein Gebäude zu errichten, schlagen fehl: Dawn of War 2 verzichtet auf Immobilien jeglicher Art. „Immer wieder von vorne mit dem Basisaufbau anfangen macht einfach keinen Spaß", diese vermeintliche Genre-Schwäche will sich Jonny Ebert nicht antun. Vielmehr steht das Ausrüsten und taktische Manövrieren weniger Elite-Squads im Mittelpunkt. Bis zu fünf solcher Einheiten-Teams kommandieren Sie in einer Mission – mehr nicht. Diese Truppen lassen sich durch Ausrüstung und Investition von Punkten in Attribute und Talente individualisieren.

Auf Calderis treffen wir rasch Captain Thule und seine Mannen, die damit unter unser Kommando geraten. Bald stößt auch Kollege Tarkus dazu, mit dessen Marines man die Sonderfähigkeit „Granate werfen" auslösen kann. Sehr hilfreich, um in Gebäuden verschanzte Gegner zu ärgern. Das Spielgelände erinnert generell an Company of Heroes; es gibt zahlreiche Deckungsmöglichkeiten (inklusive Hausbesetzungen) und zerstörbare Objekte. Auch in Relics Zweitem Weltkrieg gelernte taktische Manöver lassen sich sinnvoll bei Dawn of War 2 anwenden. So ist das Avitus-Squad durch MG-Ausrüstung besonders gut geeignet, um einen feindlichen Trupp an einer Position festzupinnen, damit ein anderer Verband genüsslich flankieren kann.

Die Anfangsmissionen sind schön kompakt, mit zahlreichen Story-Ereignissen und Dialogen zwischen den Offizieren gespickt. Atempausen oder Geduldsübungen, wie im Genre bei der Ressourcenbeschaffung oder dem Basisausbau sonst üblich, haben die Gameplay-Entschlackungsmaßnahmen nicht überlebt.

Zwischen den Missionen tüftelt man an Bord des Hauptquartier-Raumschiffs Armageddon an der Verteilung von Punkten auf vier Charakter-Attribute, mit denen sich wiederum neue Fähigkeiten freischalten lassen. Diese „Talentbäume" sehen bei jedem Squad-Anführer anders aus und lassen Experimentierfreudigkeit sprießen. So können Sie naheliegende Stärken ausbauen oder ungewöhnliche Kombinationen ausprobieren.

Bald hat man mehr als fünf Squads zur Auswahl und muss entscheiden, wer bei der nächsten Mission mit ausrücken darf. Die Daheimgebliebenen erhalten zwar den Erfahrungsbonus jedes abgeschlossenen Auftrags, aber keine Schlachtfeld-Punkte. Auf jeden Fall spannend, dass einen immer dieselben Helden im Laufe der Kampagne begleiten und einem dabei so richtig ans Herz wachsen.

„Strategiespieler sind bisher nicht gut genug belohnt worden", meint Jonny Ebert. Rollenspieler lieben Items, warum also nicht auch Strategen mit neuer Ausrüstung für ihre Helden erfreuen? Schon in der ersten Mission kann man mitunter ein zufälliges Fundstück auf dem Schlachtfeld aufsammeln, nachdem Gegner besiegt wurden. Außerdem gibt es bestimmte Belohnungen für die Bewältigung einer Mission.

VERGANGENE DÄMMERUNGEN

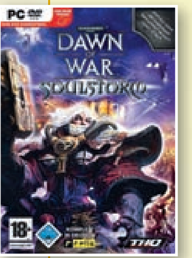
Dawn of War
Wertung in PC Games 11/04: 85
Der Urknall: Relic Entertainment, vorher mit guten, aber kommerziell schwachen Spielen wie **Homeworld 2** in Erscheinung getreten, bringt ein Echtzeitstrategiespiel auf Basis der **Warhammer 40.000**-Lizenz heraus. Aufmerksamkeit ist dem Titel sicher – und er wird ihr gerecht. Trotz Defiziten bei der Kampagne und Wegfindung avanciert **Dawn of War** ein Hit, besonders im Mehrspielermodus.

Dawn of War: Winter Assault
Wertung in PC Games 10/05: 85
Zu den bisher enthaltenen Space Marines, Eldar, Chaos-Truppen und Orks fügt das winterliche Add-on noch die Imperiale Armee hinzu. Die zwei Kampagnen behandeln vier dieser Völker. So sehen Sie das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven, haben mitunter gar die Wahl, auf welcher Seite Sie eine Mission spielen wollen.



Dawn of War: Dark Crusade
Wertung in PC Games 12/06: 84
„Sieben Völker! Welches Echtzeitstrategiespiel bietet so eine Auswahl?", fragten wir im Test. Idee des dunklen Feldzuges: Sie machen sich aufseiten der Neocron (gruselige Roboter) über die ganzen den Planeten ebenfalls besetzenden Völker her.

Dawn of War: Soulstorm
Wertung in PC Games 05/08: 78
Iron Lore Entertainment (**Titan Quest**) entwickelte die letzte **Dawn of War**-Erweiterung. Grafisch dämmerte es knapp vier Jahre nach der Veröffentlichung bereits deutlich. Erneut besann sich **Dawn of War** auf alte Tugenden: Zwei neue Völker trieben den Fraktionszähler auf aberwitzige neun Parteien, Missionen und Story dagegen überzeugten weniger.





VON DER SEITE | Sich so offen in den Kampf zu begeben, ist nicht empfehlenswert. **Dawn of War 2** nutzt das aus **Company of Heroes** bekannte System: Deckung nutzen und versuchen, dem Gegner mit Unterdrückungsfeuer einzuheizen.

Vor dem nächsten Einsatz tüfteln wir dann im Ausrüstungsbildschirm herum und versuchen, die besten Beuteteile auf die freien Slots unserer Charaktere zu verteilen. Bei welchem Charakter ist zum Beispiel der neue Valorous-Bolter mit elf Schaden pro Sekunde am besten aufgehoben? Sie können abgelegte Items auch „opfern", um dafür eine Ladung extra Erfahrungspunkte zu erhalten.

Nachdem wir erstaunlich viel Zeit beim Rumspielen mit Ausrüstung und Charakterwerten verjuxt haben, geht es mit der zweiten Mission weiter. Hier wird unser wachsendes Heer durch Sergeant Cyrus und seine Scouts bereichert, die sich unsichtbar machen können, solange die Energie reicht. Die Tarnung fliegt zwar auf, wenn man Feinden allzu nahe tritt, aber für Anschleich- und Sabotage-Manöver sind die Jungs klasse. Zumal sie Sprengladungen werfen können, die beim Gebäudeknacken helfen.

Vierter im Bunde ist Kollege Avitus, dessen MG-Marines ideal sind, um Gegner mit Sperrfeuer festzusetzen – hier zeigt sich erneut die nahe Verwandtschaft zu **Company of Heroes**. Avitus' Fähigkeit „Focus Fire", mit der kurzzeitig der von Fernwaffen verursachte Schaden angehoben wird, passt da wie die Faust auf den Ork.

Inzwischen haben wir uns sehr daran gewöhnt, mit den Ziffertasten unsere Squads zu wählen und sie je nach ihren Stärken einzusetzen. Wer vermisst schon Rohstoffe und Basenbau? Zwischendurch können wir immer wieder einen vorhandenen kleinen Stützpunkt besetzen. Sobald der unter unserer Kontrolle ist, werden die Truppen geheilt und Verluste ausgeglichen. Durchschnaufen und weiter geht's.

In den nächsten Missionen wird klar, dass die Eldar etwas mit den verdächtig gut organisierten Angriffen der Orks zu tun haben. Wir sterben auch erste Heldentode: In zwei Missionen muss am Ende jeweils ein Ork-Anführer besiegt werden. Bei diesen „Bosskämpfen" manövrieren wir unsere Truppen (mehr oder weniger) geschwind herum, um nicht im Wirkungsradius von Granaten und Spezialattacken empfindlich Schaden zu nehmen.

Scheitert man, erwartet einen beim nächsten Versuch immerhin eine geschwächte Feindesanzahl. Und es hilft natürlich, zu einer schwierigen Mission zurückzukehren, nachdem die eigenen Helden zwischenzeitliche Level-Aufstiege genossen haben und dementsprechend gestärkt sind.

> „Multiplayer soll sich vertraut und behaglich anfühlen."
>
> Jonny Ebert, leitender Spieldesigner

Gerade als es richtig spannend wird, endet unsere Kampagnen-Spielzeit. Welche Mission nehmen wir als Nächstes an, welches Squad bekommt die tolle, neue Waffe ab, was für ein Talent schalte ich als Erstes für Thaddeus' Raketen-Squad frei? Solche Entscheidungen sind es, welche die Planung zwischen den Einsätzen so spannend machen wie die eigentlichen Schlachten.

Höchste Zeit, ein paar Multiplayer-Partien auszuprobieren, die sich in vielerlei Hinsicht vom Kampagnen-Spielablauf unterscheiden. Im Mittelpunkt stehen kooperative Schlachten mit drei



VON VORNE | Die Nahkämpfe mit überdimensionierten Waffen zeichen **Dawn of War** weiterhin aus. Hier geht der Space Marine gegen einen Ork-Boss vor.

VON OBEN | Eine der vielen Spezialaktionen: Das „Orbital Bombardement" sorgt zunächst für gute Licht-, danach für entsprechende Zerstörungseffekte.

Spielern pro Seite. Jeder kann zu Beginn einen von drei Heldentypen mit speziellen Sonderfähigkeiten wählen. Bei den Space Marines sind das Force Commander (Angriff, Nahkampf-Experte), Apotheker (Heiler) und Tech-Marine (Defensive, Geschütze und andere Einrichtungen bauen). Diese Anführer Ihrer Armeen können im Laufe einer Mission leveln und bessere Ausrüstung aufsammeln. Im Gegensatz zur Kampagne sind alle Upgrades aber auf die laufende Mission beschränkt.

„Multiplayer soll sich vertraut und behaglich anfühlen", erklärt Lead Designer Jonny Ebert diese Zugeständnisse an Genre-Konventionen. So gibt es bei Mehrspieler-Schlachten Stützpunkte, bei denen Sie durch Forschungen höhere Tech-Tree-Stufen freischalten, um bessere Einheiten zu produzieren. Ressourcen werden durch die Besetzung von Stützpunkten auf der Karte gesammelt, ähnlich wie beim Vorgänger ist ein offensives Ausschwärmen der Schlüssel zum Erfolg. Gewonnen wird, indem man bestimmte Schlüsselstellen besetzt und dadurch die Punktzahl der Gegenseite allmählich auf null reduziert. Die Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers ist ebenfalls ein probates Mittel.

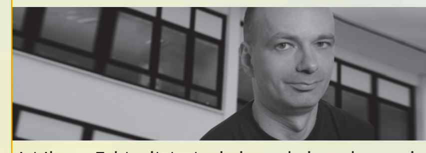
Ist man in der Kampagne nur mit wenigen Spezialeinheiten unterwegs, gibt es beim Mehrspielermodus die Freuden des herkömmlichen Truppenaufbaus. So scheint der deutsche Pressevertreter-Dreier schnell gegen die skandinavischen Kollegen unter die Räder zu kommen, welche flink mit Infanteriemassen viele Stützpunkte erobern. Doch wir haben Ressourcen in die Forschung gesteckt und vertreiben bald mit mächtigen Dreadnoughts und Predator-Panzern die Fußgänger von den Kontrollpunkten. Dazu ein vom Helden angeordnetes Bombardement zur rechten Zeit und die Aufholjagd ist geglückt. Prädikat „besonders aufregend".

In Multiplayer-Partien haben Sie die Wahl zwischen insgesamt vier Fraktionen: Neben den Space Marines sind auch Eldar, Orks und Tyraniden mit jeweils drei Heldentypen vertreten. Die erheblichen Unterschiede zum Einzelspieler-Erlebnis wirken durchdacht und sinnvoll.

Relics Halloween-Kostümwettbewerb mag Jonny Ebert nicht gewonnen haben. Aber wenn sein neues Spiel so gut wird, wie es unser Schnuppertag verheißt, könnte er 2009 ganz andere Preise kassieren. ❑

ERSTEINDRUCK

Heinrich Lenhardt



Ist Ihnen Echtzeitstrategie irgendwie zu langweilig geworden? Dann dürfen Sie sich auf **Dawn of War 2** freuen. Passionierte Basenbauer mögen Trauerflor tragen, aber beim Rollenspieler in mir regt sich blankes Entzücken: Das Tüfteln bei der Helden-Ausbauplanung erinnert ansatzweise an MMOs wie **World of Warcraft**. Straff und spaßig sind die ersten Missionen und machen Lust aufs Weiterspielen.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **1. Quartal 2009**



F.E.A.R. 2: Project Origin

Von: Christian Schlütter

Anfang 2009 kehrt Horror-Kind Alma zurück auf den PC.

NAMENWAHL

Erst nach einer juristischen Odyssee darf F.E.A.R. 2: Project Origin so heißen.

Der Publisher Warner hatte zwar den Entwickler Monolith aufgekauft, die Rechte am Namen des Spiels **F.E.A.R. (dt.)** lagen aber immer noch bei Sierra, das nebenbei ein eigenes **F.E.A.R. 2** entwickeln ließ. Deswegen hieß Monoliths Nachfolger lange Zeit **Project Origin**. Erst im September dieses Jahres erstand Warner auch die Namensrechte.

Kindererziehung ist ja so eine Sache. Irgendwann wachen die besorgten Eltern auf und bemerken, dass sich der geliebte Nachwuchs in ein unausstehliches, verzogenes Balg verwandelt hat. In der heutigen Zeit ist das alles ja nicht so schlimm – da rufen Sie schnell die Super Nanny an und schon ist wieder alles im Lot.

Beim vorliegenden Fall allerdings könnte auch die dunkelhaarige RTL-Helferin wenig ausrichten. Stellen Sie sich vor, Ihre Tochter hat soeben eine komplette Stadt ausgelöscht und verfolgt Staatsbedienstete bis in die Traumwelt hinein. Gibt es nicht? Dann sollten wir Sie einmal mit Alma bekannt machen …

Mit ersten Eindrücken ist es so eine Sache. In F.E.A.R. (dt.) trafen wir Alma zum ersten Mal. Die Geschichte des Monolith-Shooters

Damenqual

Teufelskind Alma ist auch im zweiten Teil des Horror-Shooters die treibende Kraft. Das kleine Mädchen hat übernatürliche Kräfte und verfolgt die Spezialagenten sowohl im Traum als auch in der Realität. **F.E.A.R. 2: Project Origin** erzählt die Geschichte, warum Alma so geworden ist.



HANDLANGER | Terry Halford war Techniker beim Origin-Projekt, will Becket aber jetzt helfen.

ANGRIFFSTRUPP | Zusammen mit drei Teamkollegen kämpfen Sie gegen feindliche Replika-Soldaten.

ERINNERUNGEN EINER GRUSEL-GÖRE

Wie schon der Vorgänger spielt F.E.A.R. 2: Project Origin mit Halluzinationen und Träumen, um Grusel-Atmosphäre aufzubauen.

Während wird den Titel anspielten, erschien immer wieder dieselbe Traumszene vor den Augen des Protagonisten: In einer öden, gottverlassenen Gegend steht ein einsamer Baum, an dem eine abgewrackte Schaukel sich gespenstisch im Wind wiegt. Laufen Sie auf diesen unwirklichen Anblick zu, verwischt das Bild zusehends, bis Ihr Alter Ego schließlich aus seiner Umnachtung aufschreckt. Was haben diese bizarren Bilder zu bedeuten? Zum Glück hatten wir Entwickler Dave Matthews direkt neben uns. Wir fragten nach.

Ins Detail gehen wollte Matthews allerdings nicht. Nur so viel: F.E.A.R. 2: Project Origin wird die Geschichte des Mädchens Alma erzählen. Als Spieler erfahren Sie, welchen Ängsten das rotberockte Gruselwesen in seiner Kindheit ausgesetzt war. Das Bild mit der Schaukel ist dabei ein zentraler Bestandteil der Erinnerung. Alma versucht, Sie auf etwas aufmerksam zu machen. Ihre Verzweiflung bringt sie mit solchen Bildern zum Ausdruck.



GESPENSTISCH | In Traumsequenzen sehen Sie immer wieder diese Schaukel-Szene.

Eine überraschende Wendung soll sich dann am Ende von F.E.A.R. 2: Project Origin vollziehen. Matthews verspricht: „Das Ende des Spiels wird alle Ereignisse aus beiden Teilen in einem ganz neuen Licht dastehen lassen.“ Klingt auf jeden Fall interessant! Wir sind gespannt!

---

aus dem Jahre 2005: Wissenschaftler Harlan Wade will für den Konzern Armacham den perfekten Soldaten erschaffen. Als er bemerkt, dass seine Tochter Alma übernatürliche Fähigkeiten hat, lässt er sie an ihrem achten Geburtstag in ein künstliches Koma versetzen und züchtet aus ihrem genetischen Material zwei Männer, die mit ihren Gedanken eine willenlose Armee kommandieren sollen. Als das Experiment außer Kontrolle gerät, lässt Wade den Laborkomplex abriegeln. Erst Jahre später haucht Armacham-Chefin Genevieve Aristide dem Projekt mit dem Codenamen „Origin“ wieder Leben ein. Es kommt, wie es kommen muss: Am Ende von F.E.A.R. (dt.) zerstört eine riesige Explosion den Armacham-Komplex und die gesamte Stadt darum herum. Schlimmer noch: In dem großen Chaos ist Alma aus ihrem Koma-Gefängnis entkommen. Die Manifestation des gequälten kleinen Mädchens sinnt auf Rache.

Die Handlung von F.E.A.R. 2: Project Origin setzt zehn Minuten vor Ende des ersten Teils ein. Als Michael Becket dringen Sie mit einem zweiten Agenten-Team aus der Delta-Staffel in Aristides Penthouse ein, um die Strippenzieherin zu finden und auszuschalten. Wie schon der Protagonist des Vorgängers hat Becket eine eigenartige emotionale Verbindung mit Alma. Immer wieder tauchen vor seinem geistigen Auge Szenen aus ihrer Kindheit auf, Alma erscheint ihm in dunklen Ecken und gespenstischen Hausfluren.

„Wir wollen Almas Vorgeschichte erzählen“, berichtet Monolith-Designer Dave Matthews, als er uns F.E.A.R. 2: Project Origin in der Redaktion vorführt. Tatsächlich scheint das Mädchen im zweiten Teil der Gruselserie etwas mitteilen zu wollen. Immer wieder hatten wir beim Anspielen den Eindruck, Alma sei getrieben von Erinnerungen (siehe Kasten oben rechts).

> „Wir wollen Almas Vorgeschichte erzählen!“
>
> Dave Matthews, Primary Art Lead bei Monolith

Wer die Serie kennt, merkt direkt: Bei der Fortsetzung der Geschichte lässt Monolith die beiden Add-ons Mission Perseus (dt.) und Extraction Point (dt.) außen vor. Auch ein Resultat des Streits zwischen Warner und Sierra (siehe Kasten „Namenwahl“).

Mit Fortsetzungen ist das ja immer so eine Sache. Nach vier durchgespielten Levels jedenfalls können wir sagen: Das typische F.E.A.R. (dt.)-Gefühl bleibt erhalten. Immer noch erleben Sie abwechselnd actionreiche Passagen und gruselige Alleingänge durch Lagerräume und Häuserschluchten.

Ja, Sie haben richtig gelesen! Häuserschluchten. Denn im Gegensatz zu den immer gleichen Büroräumen des Vorgängers führt Sie Ihr Weg in F.E.A.R. 2: Project Origin auch in offene Außenareale. Dort sehen Sie das riesige Ausmaß an Zerstörung, das durch die Explosion in der Umgebung entstanden ist. Ein feiner Ascheregen liegt über der Stadt, ganze Wohnblöcke sind dem Erdboden gleichgemacht und überall herrscht eine beunruhigende Stille. Monolith schafft es also tatsächlich, die bedrückende Stimmung der räumlich begrenzten ersten Teils auch auf dem größeren Terrain der Fortsetzung auszuspielen. Und auch wenn die Lithtech-Engine mittlerweile in die Jahre gekommen ist und F.E.A.R. 2 deshalb grafisch nicht ganz oben mitspielen kann, wirkt die Optik doch wie aus einem Guss, wirkt sich atmosphärisch sehr positiv aus.

Zum F.E.A.R. (dt.)-Spielgefühl gehört auch die künstliche Intelligenz, die im ersten Teil wirklich beeindruckte und auch drei Jahre später noch Meisterliches vollbringt. Feinde schätzen Gefechtssituationen richtig ein, verschanzen sich hinter umgestürzten Tischen oder flüchten, wenn sie unterlegen sind. Zudem warten jetzt auch neue Gegnertypen auf den Spieler. Nicht mehr nur die Replika-Soldaten machen Ihnen das Leben

SCHOCKMOMENT | Die Horror-Einlagen kommen wieder nah an Film-Klassiker wie **The Ring** heran.

BLAUES LICHT | Die neue Plasmawaffe lässt nur die puren Skelette von Gegnern übrig.

HARTE HUNDE | Mit einem Team erfahrener Delta-Soldaten sind Sie im Spiel unterwegs.

WUSSTEN SIE …

… dass die F.E.A.R.-Serie Anspielungen auf frühere Werke des Entwicklers Monolith enthält?



Monolith legt viel Wert auf Mythenbildung. Da wundert es kaum, dass der Entwickler in der **F.E.A.R.**-Serie Anspielungen auf frühere Spiele macht. Die Firma Armacham, die in **F.E.A.R. (dt.)** für die Supersoldaten verantwortlich ist, tauchte schon in **Shogo: Mobile Armor Division** auf. Wie der Zufall es will, saßen Sie in **Shogo** in einem bewaffneten Roboter, der den EPA-Maschinen aus **F.E.A.R. 2: Project Origin** recht ähnlich sah. Auch Ideen aus der Fanszene lässt Monolith in **F.E.A.R. 2** einfließen. So ist zum Beispiel der Untertitel **Project Origin** aus einem Wettbewerb auf der offiziellen Homepage hervorgegangen. Außerdem geht der Name des Charakters Snakefist auf eine Anregung aus der Fangemeinde zurück.

schwer. In der gesamten Stadt treffen Sie auf so genannte Remnants. Designer Matthews erklärt uns, was es damit auf sich hat: „Als die Explosion Almas gebündelte Energie freisetzte, sind die meisten Einwohner der Stadt augenblicklich gestorben. Wer aber einen sehr starken Willen hatte, konnte sich dem Tod widersetzen. Diese Personen froren an Ort und Stelle ein und wiederholen immer wieder die Aktion, die Sie vor Ihrem Tod ausführten."

So sehen Sie zum Beispiel einen Mann, der die Hand nach einem Taxi hebt, obwohl die Autos um ihn herum in Flammen stehen. Sie treffen auf einen Remnant, der inmitten eines völligen Chaos gedankenverloren Klavier spielt, oder streifen auf der Straße aschebedeckte Figuren, eingefroren in ihrer letzten Pose.

Kommen Sie solchen Gestalten zu nahe, schrecken sie auf und greifen Sie an. Statt Waffengewalt setzen sie dabei eine Art Puppenspieler-Effekt ein. Sie erwecken herumliegende Leichen zum Leben und scheuchen sie auf Becket. Das ist nicht nur ein auflockernder Gameplay-Kniff, sondern es sieht auch beunruhigend aus.

Im Übrigen fällt **F.E.A.R. 2: Project Origin** actionlastiger aus als sein Vorgänger. In Außen-Levels steigen Sie in sogenannte Elite Power Armors (EPA), stark gepanzerte Roboter-Anzüge mit Minigun und Granatwerfer. In bester Schießbuden-Manier erwehren Sie sich damit der Feindesschar.

Rambo-Alleingänge wie die EPA-Passagen werden aber wohl die Ausnahme bleiben. Denn in der präsentierten Version war Becket sehr viel öfter als noch sein **F.E.A.R. 1 (dt.)**-Pendant gemeinsam mit seinem Team unterwegs. Die KI-Kollegen trotten nicht nur tumb hinter Ihnen her, sondern stürmen auch schon einmal nach vorne, stoßen Tische um, um Deckung zu schaffen, und geben Anweisungen.

Monolith-Mann Matthews verriet uns zudem, dass Ihre Begleiter stärker in Almas Geschichte verwickelt sind, als es zu Spielbeginn den Anschein hat. Denn eigentlich sind sie Teil von Aristides neuem, mysteriösem Projekt namens Harbinger. Eines können wir schon verraten (Achtung Spoiler): Zumindest einer Ihrer Begleiter wird die Begegnung mit dem kleinen Horror-Mädchen nicht überleben.

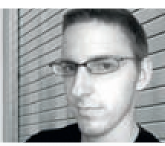
Auch für Waffen-Nachschub ist gesorgt. Die Plasma-Waffe zerbröselt Gegner in kleine Aschehaufen und eine Art Lasergewehr kann Feinde in handliche kleine Stücke schneiden. Nicht nur deshalb wird **F.E.A.R. 2: Project Origin** wohl ein Fall für die Jugendschützer von der USK. Monoliths Titel geizt nicht mit Blut- und Gewalteffekten. Ob die deutsche Version geschnitten sein wird, dazu konnte Publisher Warner allerdings noch keine Informationen geben.

Mit mehr Spielern eine Sache zu machen ist immer spaßiger als alleine. Monolith hatte deshalb für den ersten Teil der Serie eine eigenständige, kostenlose Mehrspieler-Variante namens **F.E.A.R. (dt.) Combat** zusammengestellt. Über Aussagen zum Multiplayer-Modus in **F.E.A.R. 2: Project Origin** hält Warner derzeit noch die schützende Hand. Dave Matthews versprach aber, dass Monolith auch bei der Fortsetzung einen ordentlichen Mehrspieler-Part einbaut. Außerdem sollen alle Waffen und Funktionen, die in der Einzelspieler-Kampagne vorkommen, auch beim Match gegen menschliche Kontrahenten mit dabei sein. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter





Der Nachfolger ist nicht zu actionlastig geraten. Augenblicklich kommt das gleiche gruselige Gefühl auf, das ich bereits hatte, als ich den ersten Teil spielte. Fans der Serie kriegen genau, was sie erwarten. Am meisten interessiert mich, wie Monolith die Geschichte um Alma weiterspinnt. Es scheint jedenfalls, dass der Titel ein atmosphärisches Meisterstück wird.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Monolith Productions**
ANBIETER: **Warner Brothers Games**
TERMIN: **13. Februar 2009**







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Freecom Classic Mobile 320 GB

320 GB portable Festplatte

- 320 GB Speicherkapazität
- externe 2,5"-Festplatte
- USB 2.0-Schnittstelle
- Schwarz

78,90



FREECOM

WD TV HD Media Player 1080p

Hochauflösender Multimedia-Adapter

- ermöglicht die Wiedergabe von Filmen, Musik und Fotos von einer Festplatte auf einem Fernseher
- gleichzeitiger Zugriff auf zwei USB-Laufwerke
- HDMI, Composite A/V, Video/StereoCinch, 2x USB 2.0
- inkl. Fernbedienung

87,90

WD Western Digital

Xpertvision/Palit HD4870 Sonic Dual

Die Radeon™ HD 4870 Sonic Dual Edition mit schnellem GDDR5-Speicher ist DIE revolutionäre Grafiklösung mit Dual-Bios und Doppellüfter! Diese Grafikkarte macht Übertakten kinderleicht, dank dem weltweit ersten „Smart Switch". Die Karte ist mit Palits einzigartigem Doppellüfter-System ausgestattet, welches dem Benutzer erlaubt, die Karte zu übertakten, ohne einen Gedanken an Lautstärke oder Hitzeentwicklung zu verschwenden.

- ATI Radeon HD4870 Grafikchip • 750 MHz Chiptakt
- 512 MB GDDR5-RAM (256 Bit) • 3.800 MHz Speichertakt
- DisplayPort, HDMI, DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- „Smart Switch"-Technologie (übertaktet autom. auf 775 MHz Core und 4 GHz VRAM)
- DirectX 10.1, OpenGL 2.0
- Crossfire Ready
- PCIe 2.0 x16
- Retail





Speedlink Medusa Stereo Jack

Stereo-Headset

SPEED LINK

- 1 x 3,5 mm Kopfhörer-Klinkenstecker
- 1 x 3,5 mm Mikrofon-Klinkenstecker
- einseitige Kabelführung
- vergoldete Anschlüsse
- Lautstärkeregler
- faltbar

18,99



Acer Extensa 5220-301G16

15,4" Notebook

acer

- Intel® Celeron-M Prozessor 560 (2,13 GHz)
- 15,4" Widescreen TFT-Display
- Intel® GMA X3100 Grafik
- 1 GB RAM • 160 GB HDD
- DVD±RW Multi Laufwerk
- Cardreader • HD Sound
- Gigabit LAN, W-LAN
- Linpus Linux



369,-

Microsoft Wireless Laser Desktop 6000

Funk-Tastatur-/Maus-Set

Microsoft

- 105 Tasten plus 19 Mutlimediatasten
- Batteriestandsanzeige • gepolsterte Handballenauflage
- High Definition Laser-Maus mit 5 Tasten und 4-Wege-Scrollrad
- abgesetztes Hotkey-Feld mit Zoom-Slider
- komfortables schwarz/silbernes Design
- USB-Funkempfänger



39,99

Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series

8-Kanal Soundkarte

CREATIVE

- X-Fi PCI-Express Soundchip
- EAX 5.0- und OpenAL-Effekte
- Line-Out (4x 3,5 mm), Mic-In, Digital-In/Out (optisch)
- inkl. 5,25" X-Fi I/O Drive mit Kopfhörer-Ausgang, Mikrofon- und AUX-Eingang
- PCIe x1

119,90

Systea Opal J801VHB

PC-System

systea

- AMD Athlon64 X2 4200+ (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce 9500GT Grafik
- 1 GB RAM • 250 GB Festplatte
- DVD±RW Brenner
- Cardreader • HD-Sound
- Wireless-LAN, LAN
- Tastatur und Maus
- Microsoft® Windows Vista Home Basic (OEM)



409,-

Abbildung symbolisch

Razer Pro|Click v1.6

Gaming-Maus

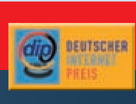
RAZER

- optische Maus mit Infrarottechnologie
- 7 programmierbare Tasten und 1 Scrollrad
- 1.600 dpi Auflösung • 5.8 Megapixel/s Bildsensor
- maximal Beschleunigung bis 15 G
- On-The-Fly-Einstellung der Empfindlichkeit
- blau leuchtenden Tasten
- ultra-gleitfähige Teflonfüsse
- vergoldeter USB-Anschluss
- Weiß

31,99



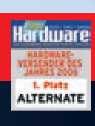
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 10.12.2008.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Haunted

GEFÄHRLICH NAHE | Der Anfang von **Haunted**: Mary liegt bewusstlos auf dem „Operationstisch" der Pathologin.

Von: Christian Burtchen

Von wegen geistlose Unterhaltung: Richten Sie Ihr Oberstübchen und Ihre Lachmuskeln auf dieses Adventure ein.

Mary, hilf mir – sie tun mir weh!", hallt eine Stimme im Traum durch die Nacht, ehe Mary von dieser Botschaft hochschreckt. Ihre eigene Schwester, vor Jahren auf mysteriöse Weise verstorben, rief verzweifelt nach ihr, dem Londoner Straßenmädchen. Mary ist aufgewühlt, sucht nach Antworten – und gerät in die Fänge einer Pathologin, die unheilbar erkrankt ist. Ihr maladiebedingter Menschenhass zeigt sich jedoch weit weniger nutzbringend als bei einem gewissen Dr. House – sie versucht mit Experimenten an Leichen und Geistern, den Fängen von Gevatter Sensenmann zu entkommen. Mary landet auf ihrem Seziertisch ...

... und schreckt auf, als das kalte Metall des Skalpells ihren Hals berührt. „Wie, die ist noch nicht tot?", faucht die Professorin ihren Assistenten Ethan an, der für die Materialbeschaffung zuständig ist. Mary wird kurzerhand in einen Turm der weiblichen Dr. Frankenstein gesteckt, Ethan soll sich gleich darum kümmern, Marys Lebendigkeitsmalus zu beseitigen.

Schnell versperrt sie die Tür mit einem Bett, um sich Zeit zum Fliehen zu verschaffen. Von außen pochen die Pathologin und der Grobian an die Tür. Jeden Moment könnten sie durchbrechen und dafür sorgen, dass Mary den Hilferuf ihrer Schwester mit „Mir doch auch!" erwidern muss. Jede Sekunde zählt ...

... und doch haben Sie als Adventure-Spieler natürlich alle Zeit der Welt. Genau wie im legendären Big-Ben-Intro von **Jack Keane** simuliert der Frankfurter Point-and-Click-Meister Deck 13 zwar Zeitdruck, weiß aber um die Tugenden des Genres. Kein Herumschleichen, keine Quicktime-Events – ein stilvoll gewürzter Abenteuer-Tee statt Gameplay-Energy-Drinks erwartet Sie in **Haunted**.

Auf der Games Convention hatte das Team gerade mal ein paar Minuten Film, eine laminierte Folie und drei Screenshots dabei – nun präsentiert es **Haunted** zum ersten Mal überhaupt live. Die Einstiegsfrage des Journalisten, so obligatorisch wie das Aufsammeln niet- und nagelloser Gegenstände in Adventures: „Was ist denn die große Lehre, die Deck 13 aus **Jack Keane** gezogen hat?"

„**Jack Keane** ist ein sehr, sehr großes Spiel und schafft es aus unserer Sicht nur schwer, die Spannung zu halten", antwortet Dr. Florian Stadlbauer, Geschäftsführer von Deck 13. Viele Ideen des Spiels – die Rückblende zu Jacks Kindheit, die Kapitel mit Amanda als spielbarem Charakter – haben zwar für Abwechslung gesorgt, insgesamt war der Bogen des 13 Kapitel umfassenden Abenteuers aber zu lasch.

> „Sudoku lösen kann ich auch woanders."
>
> Egbert Latza, Produzent, über unnötige Rätseltypen in Adventures

... und natürlich die Rätsel. Und die Emotionen. Die Hauptdarstellerin. Die Ernsthaftigkeit der Geschichte. Das geht alles besser. Deck 13 möchte zeigen: Wir haben zwar eines der besten Adventures der vergangenen Jahre geschaffen, wir können aber mehr – indem wir weniger liefern. Ein kürzeres Spiel – Designer Timo Milly geht von etwa drei Vierteln der **Jack Keane**-Spieldauer aus -,

WUSSTEN SIE,

... dass die Geschäftsführer von Deck 13 vorher lange Zeit mit ihrer ersten Firma Artex Software auf dem exotischen RiscPC entwickelten?
... dass **Ankh** ein Remake eines sieben Jahre alten Spiels von Artex Software war?
... dass es angeblich im Hampton Court Palace immer wieder merkwürdige Erscheinungen geben soll – dort, wo Heinrich VIII. seine Ehefrau Catherine Howard hinrichten ließ?
... dass es bereits im antiken Rom angebliche Geistersichtungen gab?

WENN DIE STUNDE SCHLÄGT | Der Schaffner trinkt seinen Tee stilecht um fünf Uhr – das kann Mary ausnutzen.

ZÜGIG VORANKOMMEN | Später ist Mary mit dem Zug ins schottische Moor unterwegs. Sobald der Fahrkartenkontrolleur außer Sicht ist, stellt sie sein Zimmer auf den Kopf.

LAUFRAD | Ein Frettchen sorgt für den Betrieb einer Lampe. Wie genau Sie das ausnutzen, verraten wir nicht, aber: Es ist viel Koffein im Spiel.

KÄLTESCHOCK | Im Zimmer des Schaffners haben Sie die Möglichkeit, die Heizung hoch- und runterzudrehen.

GEISTREICHER SUPPORT | An der Tower Bridge verstärkt Willy Wallace (der Schottenrock-Hüne in der Bildmitte) das Team.

QUÄLGEIST | Oscar hat einen eigenen Sinn für Humor. In dieser Animation tut er, als würde er von Stromstößen durchschlagen.

das von vorne bis hinten begeistert, statt auf halber Strecke den Geist aufzugeben. Nein, gibt Ihnen **Haunted** Geister auf den Weg.

So lernt Mary bereits in den ersten Minuten im Turm Cäpt'n Oscar kennen, die bläulich schimmernde Reinkarnation eines trinkfesten Piratenkapitäns. Die insgesamt sechs Gespenster schalten Sie nach und nach frei, jeder Geist bittet um einen kleinen Gefallen, ehe er sich Ihnen anschließt. Dass Sie mit den Spuk-Kumpanen gemeinsame Sache machen, hat einen einfachen Grund: Die Pathologin (die allmählich wirklich kurz davor steht, die Tür zu durchbrechen) missbraucht Geister wie Menschen gleichermaßen für ihre Zwecke.

Daher kümmert sich Mary flugs darum, zusammen mit Oscar durch das Glasdach zu fliehen. Vorher treibt der blaue Wichtel mit ihr seinen Schabernack (siehe Animation oben), Mary spielt kurz auf einem Cembalo (wo lernt ein Straßenkind, ein Tasteninstrument zu spielen?), erblickt in den Regalen eine riesige, mit Nährflüssigkeit gefüllte Glasflasche ...

... und wir erschrecken gemeinsam mit ihr, als plötzlich eine Hand gegen die Innenwand des Kanisters schlägt. „Ein bisschen Gruseln soll schon dabei sein", erklärt Timo Milly, aber natürlich bleibt auch **Haunted** eine familienfreundliche Angelegenheit.

Dr. Stadlbauer zitiert als Beispiel für den Humor etwa eine lebendige abgetrennte Hand der Adams Family. Auch **Beetlejuice** habe sich das Team noch einmal angeschaut. Das ändert nichts daran, dass Marys Geschichte deutlich tragischer und glaubwürdiger sein soll als noch im nach unserer Meinung bereits sehr überzeugenden **Jack Keane**. Deswegen verfolgt die Gegenspielerin ein komplexeres Motiv als Pinky & Brain, deswegen ist Mary keineswegs die strahlende Heldin ohne Fehler.

Ohne Freunde ist sie schon gar nicht, denn die Geister dienen auch dazu, ein adventuretypisches Problem – der Hauptcharakter wandelt alleine durch die Spielwelt – zu beseitigen und für mehr schmissige Dialoge zu sorgen, vergleichbar mit Party-Rollenspielen wie **Neverwinter Nights 2** oder mit Froderick in **A Vampyre Story**. Außerdem merken sich die Gestalten, was zu tun ist – neben diesem Questlog verfügt **Haunted** außerdem über eine dreistufige Hilfe-Funktion, um Frustrationen wie das zu kühlende Bier in **Jack Keane** zu vermeiden. Auch Kamerafahrten dienen dazu, mögliche Lösungswege aufzuzeigen.

Das im Wortsinne einfach begeisterte Straßenkind kommt dann bei einem alten Theater an; ein Hahn versperrt den Weg, angriffslustig gegenüber Menschen, paarungswillig gegenüber Singvögeln. Da um ihn herum nur Hennen staksen, nutzt Mary die Theaterschminke, um zu verkuppeln und weiterzukommen. Nächste Station ihrer Reise ist die Tower Bridge in London, wo sich der Geist William Wallaces von einer Stalkerin verfolgt sieht. Diese will in den Tod stürzen, um ewig mit William Wallace zu „leben" – ein furchtbarer Gedanke!

Oscar hilft Mary mit der Aussicht auf ein wenig Hochprozentiges – und einer selbst in ihren Anfängen großartigen Animation –, mit dem Mädchen zu sprechen. Schon ist Wallace so gut wie im Team – und wenn bald Ethan mit der Axt auf Mary eingestürmt kommt, ist der schottische Kraftprotz echte Unterstützung für uns ...

... und bedeutet Verwirrung für Ethan, der keine Geister sehen kann. Im nächsten Abschnitt, dem Zug auf dem Weg zu jener Stelle, an der Marys Schwester verunglückte, treibt es die Geistergruppe auf die Spitze: Ethan springt nach den erlebten Torturen selbst aus der Eisenbahn.

Mary bereist schottische Moore (wo ein Papst-Geist mit staturbedingten Minderwertigkeitskomplexen wartet) und die Straßen von London und kehrt immer wieder zum Theater zurück. In den Gassen der britischen Hauptstadt erledigt Mary Aufgaben (mitunter gibt es alternative Lösungswege), ergattert Gegenstände und auch noch einen weiteren Geist, Konfuzius in der Flasche. Komplettiert wird das Team von der divenhaften Meerjungfrau und Mr. Were – einem friedlichen Wolf, der sich jedoch tagsüber in einen Rechtsanwalt verwandelt und Unschuldige traktiert. Wahrlich erschreckend! ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Haunted ist kein **Fahrenheit**, das auf einmal alle Prinzipien des Genres drei Stufen weiterentwickeln möchte (und dabei ausrutscht). Es wagt spielerisch einen kleinen Schritt nach vorne, erzählt kompakter und intensiver – und bietet darüber hinaus ein unverbrauchtes Setting. Wenn Deck 13 nicht alles anders macht als bei seinen bisherigen Produkten, lasse ich mich gerne begeistern!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Deck 13**
ANBIETER: **Hamburger Medienhaus**
TERMIN: **Herbst 2009**

01/09

TEST

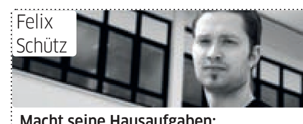
XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Ist hingerissen:
Von Mona de Lafitte, Froderick, den bezaubernden Bildern in A Vampyre Story.
... und hergerissen:
Von dessen katastrophaler Technik.
Ist froh:
Die US-Wahlen und damit meine Fivethirtyeight.com-Sucht sind vorbei.



Spielt:
Fallout 3. Wahnsinn, dieses Spiel!
Spielt außerdem:
Warhammer Online. Level 40 erreichen!
Spielt darüber hinaus:
Left 4 Dead (Demo). Vorfreude!
Spielt nebenbei:
Zu viel. Echt, das ist zu viel.



Macht seine Hausaufgaben:
Extra für den Test zu Fallout 3 habe ich mir nochmal die Vorgänger gekauft. Echt tolle Spiele, gibt's günstig bei gog.com!
Ist ein Waschlappen und steht dazu:
Pixars süüüßer Film Wall-E ... wie kann man sich den nur anschauen, ohne dass einem dabei die Tränen kommen?



Macht sich zum Gespött mit:
Seiner mangelnden Outlook-Kenntnis.
Hört gerade:
Die Knorpelz: Kryptonite (Reggae)
Ist ein wenig enttäuscht von:
Dem etwas unübersichtlichen Germanischen Nationalmuseum in Nürnberg. Trotzdem: Tolle Ausstellungsstücke!



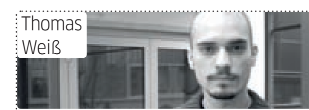

Hofft auf:
Seine bisher größte Silvesterfeier, die hoffentlich im Freien stattfinden kann.
Plant:
Ein ganzes Schwein zur Verköstigung.
Forscht:
Ob das Schwein dazu hohl sein muss, oder auch gefüllt werden kann.

Sebastian
Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Fallout 3 – endlich wieder ein Rollenspiel nach meinem Geschmack.
Liest gerade:
American Psycho
Freut sich jeden Tag über:
Seinen neuen Fernseher. Toll: Xbox-360-Spiele in Full-HD genießen.



Aktuelles Lieblingsspiel:
Diesen Monat nix am PC, dafür tummle ich mich vermehrt an der frischen Luft, das Stichwort lautet Geocaching (www.geocaching.de).
Plant:
Die Anschaffung besseren Schuhwerks und wetterfester Kleidung.



Was ist bloß mit der Zeit geschehen?
Die Frage werfen Warhammer Online und Fallout 3 auf. Beides Spiel gewordene Genialität, beides süchtig machend bis zur Nachtschlaf-Auflösung. Und beide verschlingen Stunden, dass man in Jahrzehnten rechnen müsste. Liebes Christkind, ich wünsche mir Zeit.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

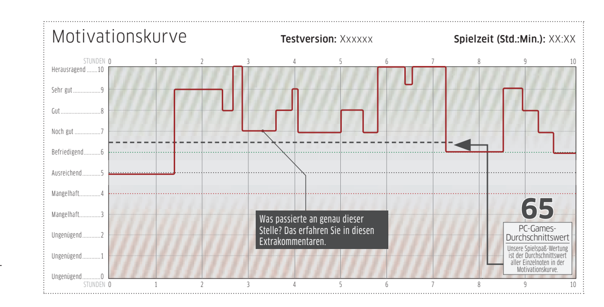
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen



- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

≥ 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

≥ 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

≥ 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

≥ 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

≥ 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



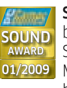
PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Von: Felix Schütz

Der Schauplatz, die Freiheit, der Spielspaß – sie alle teilen sich ein Adjektiv. Es lautet: riesig.



◀ **ACTION** | Man spielt wahlweise aus der Ego- oder Verfolgeransicht. Auf den ersten Blick könnte man **Fallout 3** fast mit einem Shooter verwechseln.

▼ **TAKTIK** | Anstatt nur stur zu ballern, darf man das Geschehen auch jederzeit einfrieren, um so Körperteile des Gegners gezielt anzuvisieren.





Fallout 3

Fünfzig Stunden. So lange haben wir getestet und nur zu gerne hätten wir die gleiche Zeitspanne noch mal drangehängt. Denn Fallout 3 ist nicht weniger als das beste Action-Rollenspiel seit Jahren.

Fans gerieten in Sorge, als Bethesda (Oblivion) die Fallout-Lizenz übernahm. Ob das Ergebnis – ein Open-World-Rollenspiel mit starken Shooter-Elementen – als „echtes" Fallout 3 durchgeht, muss jeder für sich selbst entscheiden.

Zumindest das Setting bleibt gleich: Auch Teil 3 der Reihe entführt in eine postnukleare Zukunft, in ein Ödland, das einst Washington D.C. gewesen ist – es ist die vollkommene Verkörperung des amerikanischen Albtraums. Gigantisch und frei begehbar erstreckt sich die bedrückende Steppe in alle Richtungen. Wer mag, der lässt die Hauptquest links liegen und beginnt einen Streifzug durch die trostlose Fremde, vorbei an atomar verseuchten Ruinen und von Mutanten bevölkerten Schrottplätzen, der besichtigt zerstörte Sehenswürdigkeiten oder erforscht zahllose Dungeons am Wegesrand. Glaubhaft, beklemmend und von Details berstend – es fällt leicht, sich in solch einer Spielwelt zu verlieren.

Die Story ist clever konstruiert und bietet eine Handvoll spannender Höhepunkte, doch fällt sie mit 10 bis 15 Stunden auch kurz aus. Sie sollte man sich nicht am Stück vornehmen, da man sonst die fesselnden Nebenquests verpasst: Unterstützt man beispielsweise eine Gruppe entflohener Sklaven dabei, das zerstörte Lincoln-Memorial wieder aufzubauen? Oder liefert man sie an Menschenhändler aus und streicht einen dicken Gewinn ein? Moralische Entscheidungen wie diese stecken in zahllosen, klasse geschriebenen und gut vertonten Dialogen, in denen man sich so gut oder böse aufführen kann, wie man mag – ein Segen für die Wiederspielbarkeit.

Viele Unterschiede zu den Vorgängern sind technischer Natur:

DIE COLLECTOR'S EDITION

Auch Fallout 3 erscheint in einer aufwendigen Sammlerbox.

Die Collector's Edition wird in einer stabilen Alu-Lunch-Box geliefert. Neben der deutschen Vollversion des Spiels enthält das Paket folgende Goodies:

- Vault-Boy-Wackelkopf: eine witzige Sammlerfigur im Fallout-Look
- Hardcover-Buch mit Konzeptzeichnungen und Entwürfen von Bethesda (100 Seiten)
- Making-of-DVD

Der Preis: 60 Euro



ATEMBERAUBEND | Die riesige, glaubhafte Spielwelt erstreckt sich in eindrucksvoller Weitsicht.



AUFREGEND | Die V.A.T.S.-Kämpfe sehen dank Zeitlupen und wilder Kameraschwenks unheimlich gut aus.

BALLERSPASS | Vom Plasmagewehr bis hin zum Mini-Atombombenwerfer bietet **Fallout 3** alles, was sich der Action-Fan wünscht.

◀ **HEIMAT** | Schon früh im Spiel erhält der Spieler sein eigenes Häuschen. Dort darf er schlafen, Items lagern oder seine Frisur ändern. Obendrein kann er sich nützliche Ausstattung wie eine Werkbank hinzukaufen.

DIE DEUTSCHE VERSION

Reichlich Aufregung und Verwirrung gab es um die deutsche Ausgabe von Fallout 3. Wir fassen zusammen.

ZENSUR: Das Spiel wurde für den deutschen Markt gekürzt, es fehlen sämtliche Splatter- und Bluteffekte. Einen spielerischen Nachteil hat man dadurch nicht. Die ebenfalls deutschsprachige Version, die in Österreich und der Schweiz veröffentlicht wurde, ist von diesen Kürzungen nicht betroffen.

LOKALISATION: Sämtliche Texte wurden klasse übersetzt, der für Fallout typische Humor bleibt so zum Glück erhalten. Die meisten deutschen Sprecher passen gut zu ihren Rollen und legen sich ordentlich ins Zeug. Seltene Betonungsfehler schaden der Atmosphäre kaum.

Anstelle isometrischer Render-Optik erstrahlt Fallout 3 in toller, wenn auch nicht überragender 3D-Grafik. Die hat nämlich ihre Tücken. Etwa wenn NPCs, die – gemäß ihrer glaubhaften Tagesabläufe – durch Städte wandern und dabei manch abgehackte Animation zeigen. Oder wenn Ruinen zwar auf Distanz brillant aussehen, aus der Nähe aber in unscharfen Texturen versumpfen. Oder wenn das ständige Grau und Braun der Welt – so konsequent es auch zum tristen Setting passen mag – kaum Abwechslung bietet.

Trotzdem sehen vor allem die zahllosen Kämpfe ganz vorzüglich aus. Man bestreitet sie entweder aus der Ego- oder der Verfolgeransicht, die Action erinnert dabei an typische Shooter. Raketen zischen, Laserstrahlen zucken, Körper wirbeln physikalisch korrekt durch die Gegend – ein Spektakel, das nicht den taktischen Anspruch rundenbasierter Systeme ersetzen kann. Blut fließt übrigens keines – mehr dazu im Kasten oben auf dieser Seite.

Etwas mehr Tiefgang wartet in Form des V.A.T.S. genannten Systems, mit dem man das Geschehen kurzerhand einfriert – so hat man alle Ruhe, um Körperteile des Gegners gezielt anzuvisieren, dadurch mehr Schaden anzurichten oder den Feind zu entwaffnen. Klingt simpel, ist es auch, macht aber selbst nach vielen Stunden noch Spaß und sieht dank wilder Kameraschwenks und Zeitlupen zum Seufzen gut aus.

Die toll designten Waffen luchst man besiegten Gegnern ab, erbeutet sie während seiner Streifzüge, kauft sie bei Händlern oder tüftelt sie an einer Werkbank zusammen. Die Auswahl ist groß und befriedigend, lässt höchstens ein Upgrade-System vermissen, mit dem man sich die Knarren selbst anpassen darf. Ansonsten steht dem Ballerspaß nichts im Wege: Munition und Heilungspakete gibt es reichlich, ebenso Helme und Rüstungen. Das Inventar ist nur durch das Gewicht von Gegenständen limitiert – stärkere Helden können auch mehr schleppen. Solche Elemente sind es, die einen immer wieder daran erinnern, dass Fallout 3 eben kein Shooter wie etwa S.T.A.L.K.E.R., sondern ein Rollenspiel mit Tiefgang ist.

Das Charaktersystem unterhält bestens: Basiswerte wie Stärke, Wahrnehmung und Intelligenz wirken sich auf eine ganze Bandbreite verlockender Talente aus, etwa „Medizin", „Feilschen" oder „Nahkampfwaffen". Sie steigert man nach jedem Levelaufstieg, was wirklich Spaß macht, denn das Verteilen der Punkte wirkt sich oftmals direkt aus. Beispielsweise das Talent „Reparieren": Dank ihm darf man Waffen und Rüstungen des gleichen Typs kombinieren, was ihre Statuswerte und ihren Verkaufspreis steigert. So wird man immerzu stärker, reicher, besser.

KONSOLIG | Menüs wie dieses Inventar sind zwar aufgeräumt, aber auch in umständlichen Untermenüs untergebracht. Schade: Nicht mal die gute Übersichtskarte darf man per Schnelltaste öffnen.



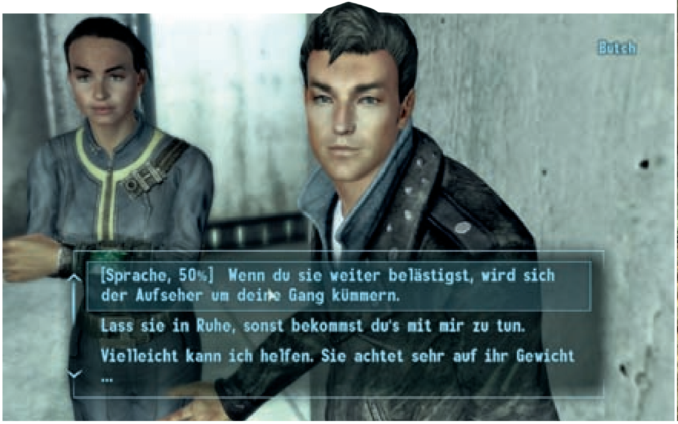
VORSICHTIG | Das Knacken von Schlössern und das Hacken von Computern löst **Fallout 3** über zwei simple, faire Minispiele.



▲ SCHRECKLICH SCHÖN | Das Gegnerdesign ist zum Fürchten gut, bietet aber nur wenig Abwechslung – diesen verstrahlten Ghulen begegnet man beispielsweise in vielen der Dungeons.

▶ HARMLOS | Gegner leveln nicht automatisch mit dem Spieler mit und können daher auch mal zu stark oder zu schwach sein. Meistens gilt Letzteres: **Fallout 3** erschien uns insgesamt einen Tick zu leicht.

▼ VIELSEITIG | Je nachdem, welche Charakterwerte man gesteigert hat, bieten sich oftmals völlig neue Dialog-Optionen. Das macht die exzellent geschriebenen Gespräche noch glaubhafter.



DER BUG-REPORT

Fallout 3 ist für ein Rollenspiel dieser Größe außergewöhnlich bugfrei – im Zeitalter der Day-One-Patches ein kleines Wunder.



AUSNAHME | Ein einziges Mal trat bei uns dieser lustige Grafikbug auf, ein Neustart behob das Problem.

Im Test lief **Fallout 3** absolut stabil, größere Bugs blieben aus. Hin und wieder flackerte mal eine Textur oder ein NPC verhakte sich kurz in der Levelarchitektur. Aussetzer in Kämpfen und bei der Wegfindung waren selten. Sämtliche Quests ließen sich problemlos beenden.

Viele Spieler klagten über Abstürze. Auch auf unseren beiden Testsystemen rauchte das Spiel nach dem Tutorial oft nach einigen Minuten ab; der blanke Horror! Doch das Problem ließ sich ganz simpel lösen – indem wir den Grafikkartentreiber aktualisierten. Bethesda veröffentlichte nach Release überdies einen ersten Patch, der einige Absturz-Bugs beseitigt. Nötig hatten wir ihn nicht.



Das Schönste am Levelanstieg ist aber das kostbare „Extra", das man sich dann aussuchen darf: Man lernt so beispielsweise, von den Toten zu essen, oder entwickelt die Fähigkeit, Lebenspunkte im Sonnenlicht zu regenerieren.

Das alles zusammen ergibt ein herrlich suchterzeugendes System, das aber auch ein Ende in Form der Levelgrenze kennt. Die liegt bei Stufe 20 und ist nach etwa 30 bis 40 Spielstunden erreicht. Natürlich ist das massig Spielzeit, doch bedenkt man, wie viele Orte, Charaktere und Dungeons **Fallout 3** tatsächlich bietet, könnte man sie niemals alle erforschen, ohne schon lange vorher auf dem Höchstlevel anzukommen. Und das ist schade, denn hat man die Hauptquest einmal beendet und die Levelgrenze erreicht, fällt es schwer, sich doch noch mal in die Weiten des Ödlands zurückzubegeben – der Kick des nächsten Levelaufstiegs fehlt. Hinzu kommt der Umstand, dass Gegner nicht mit dem Spieler mitleveln, ein wichtiger Unterschied zu **Oblivion**. Der Effekt: Schon früh ist man derart mächtig, dass das Spiel etwas zu einfach wird.

Ein brillantes Tutorial macht den Mix aus Statuswerten und Talenten verständlich: Zu Beginn des Spiels wird man Zeuge der eigenen Geburt, legt kurz darauf seinen Namen, sein Geschlecht und sein Aussehen fest. Danach folgen Zeitsprünge, die dem Spieler mehrere Schlüsselmomente seiner Kindheit vor Augen führen. Man lernt zu kämpfen, beginnt die Finesse der brillant geschriebenen, schwarzhumorigen Dialoge zu würdigen, macht sich locker mit den Statuswerten vertraut. Einsteiger wie Profis fühlen sich dabei ebenso toll unterhalten wie informiert.

Fallout 3 ist nicht perfekt: Sieht man von der Levelbegrenzung einmal ab, sind es vor allem die „Dungeons", die unsere Motivationskurve zuweilen sinken lassen. Gemeint sind Innenlevels wie etwa alte Fabrikgebäude, schummrige Bunker, Bürogebäude, Hotels und U-Bahn-Schächte. Sie mögen atmosphärisch sein, sind aber auch eintönig in ihrem Design und – das ist schlimmer – auch verwirrend im Aufbau. Trotz guter automatischer Karte verläuft man sich häufig und muss sich erneut durch die stockfinsteren Tunnel und Flure schleichen. Dass man auch meist auf die gleichen Gegner wie Banditen, Mutanten oder Zombies trifft, trägt nicht gerade zur Abwechslung bei.

Wer wirklich meckern will, hat bei den Menüs dazu Gelegenheit, denn sie sind etwas zu „konsolig" geraten: Statuswerte und Items werden in Listen dargestellt, Questlog, Karte, Inventar und Charakterbogen muss man umständlich durchklicken, es gibt keine Schnellzugriffstaste. Das ist nicht schön, aber längst nicht so schlimm wie bei **Oblivion**, denn alle Menüs sind immerhin übersichtlich gegliedert. Und überhaupt: Warum groß an einem Spiel herumnörgeln, das zu den besten seit Jahren zählt? ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Mehr als nur ein würdiger Nachfolger."

Natürlich hätte ich **Fallout 3** auch einfach in 10 bis 20 Stunden testen können. Doch dann hätte ich so viel Wunderbares verpasst, so viele Charaktere, Dialoge und Details nicht erlebt, dass meine Wertung vielleicht ein bisschen niedriger ausgefallen wäre. Nein, ich hänge mich nicht an den eintönigen Dungeons oder den Menüs auf – denn das wäre Erbsenzählerei. Bethesdas Werk hat mir so viele actionreiche, spannende, motivierende Stunden beschert, in so einer atmosphärischen, clever aufgebauten Welt, dass man schon unter Rollenspiel-Allergie leiden muss, um dabei keinen Spaß zu empfinden. Ich habe deshalb nur noch einen Wunsch: ein dickes Add-on zu **Fallout 3**.





1 **TUTORIAL** | Der Einstieg ist ebenso friedlich wie genial: Man erlebt seine eigene Geburt, gefolgt von Zeitsprüngen, die Schlüsselmomente der frühen Kindheit und Jugend zeigen – clever, gefühlvoll und witzig. Ganz nebenbei lernt man die Spielmechaniken kennen. Das Tutorial endet mit der Flucht aus Vault 101 und entlässt den Spieler so hochmotiviert in das weite Ödland.



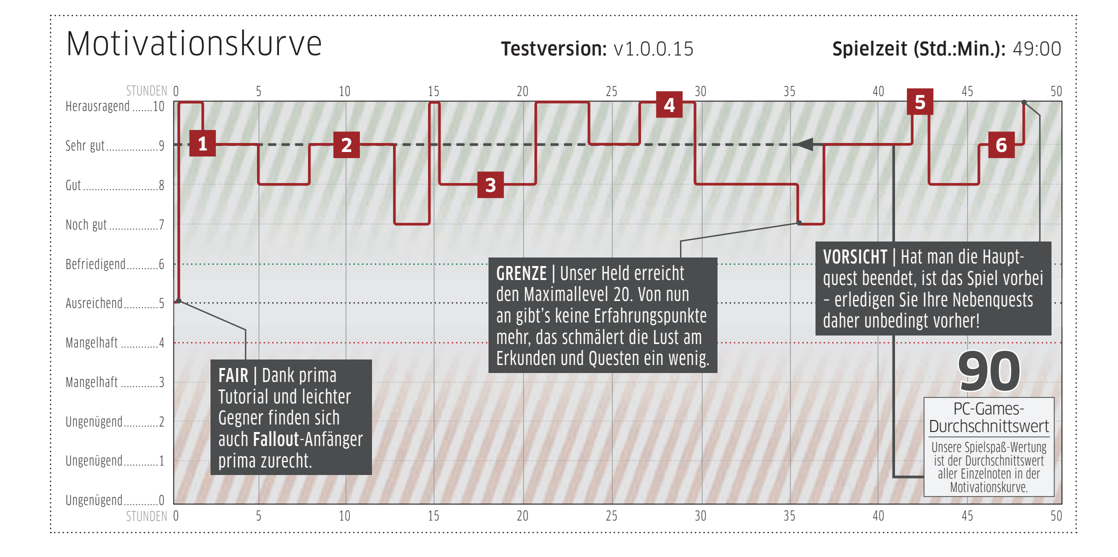
2 **BOSSKAMPF** | Nachdem wir stundenlang durch Ruinen geirrt sind, treffen wir auf eine Gruppe schwer gepanzerter Soldaten. Gemeinsam treten wir gegen einen riesigen „Supermutant Behemoth" an. Ein spaßiger Kampf – auch dank unseres neuen Mini-Atombombenwerfers!



3 **ERNÜCHTERUNG** | Je öfter wir „Dungeons" wie U-Bahn-Stationen und Büroräume erkunden, desto mehr verliert das eintönige Design seinen Reiz. Immerhin: Nette Nebenquests halten uns bei Laune, zum Beispiel als wir eine Brutstätte mutierter Riesenameisen ausräuchern.



4 **VIRTUAL REALITY** | Völlig abgefahren: Die Hauptquest führt uns in eine Art Cyberspace! In Gestalt eines kleinen Jungen landen wir in einer virtuellen amerikanischen Kleinstadt-Idylle, wo ein sadistischer Programmierer sein Unwesen treibt. Wir tricksen den Dreckskerl aus.

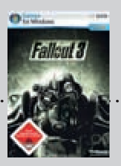




5 **MOTIVATIONSSCHUB** | Viele Spielstunden sind vergangen, unser Held ist zur Kampfbestie und zum perfekten Schlossknacker gereift. Wieder greifen wir die Hauptquest auf, sie führt uns in einen Bunker, wo wir die schreckliche Wahrheit über die Supermutanten erfahren. Spannung garantiert!

6 **FINALE** | Zum Ende der Story geht's Schlag auf Schlag: Enthüllungen, Explosionen, sogar eine neue, deutlich buntere Umgebung und viel Action. Der Schluss ist spektakulär inszeniert und mündet in einer von vier befriedigenden Endsequenzen. Los, los, Bethesda – macht ein Add-on!

FALLOUT 3



Ca. € 40,-
31. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Softworks
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom. Es ist keine Online-Aktivierung erforderlich, das Spiel lässt sich beliebig oft installieren. Die DVD muss während des Spielens im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Konsequenter, aber arg grauer, trister Grafikstil. Manche Texturen sind unscharf, einige Animationen unsauber. Dank irrer Weitsicht (bei kaum Ladezeiten!), gutem Figurendesign und tollen Zeitlupen in Kämpfen dennoch eine super Grafik.
Sound: Die meisten deutschen Sprecher sind sehr gut, auch die Übersetzung ist bis auf kleine Ausnahmen fein geraten. Die Musik ist okay – meist stimmig, aber unauffällig.
Steuerung: Items werden im Inventar als Listen angezeigt, Schnelltasten zum Öffnen von Menüs gibt es nicht. Ansonsten alles super: eingängige, solide Shooter-Steuerung, die mit wenigen Tasten auskommt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/ Radeon X1800 XL
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM (4 GB für Windows Vista), Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Die deutsche Fassung ist in den Kämpfen um harte Splatterszenen gekürzt. Trotzdem ist **Fallout 3** heftige Kost: In einigen Räumen sind entstellte Leichen zu sehen, Quests erlauben zum Teil höchst unmoralische Spielweisen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die zahllosen Abstürze zu Beginn bekamen wir in den Griff, indem wir den Grafikkartentreiber aktualisierten. Danach lief **Fallout 3** rund 50 Stunden lang ohne Abstürze oder andere Bugs durch – beeindruckend.

PRO UND CONTRA

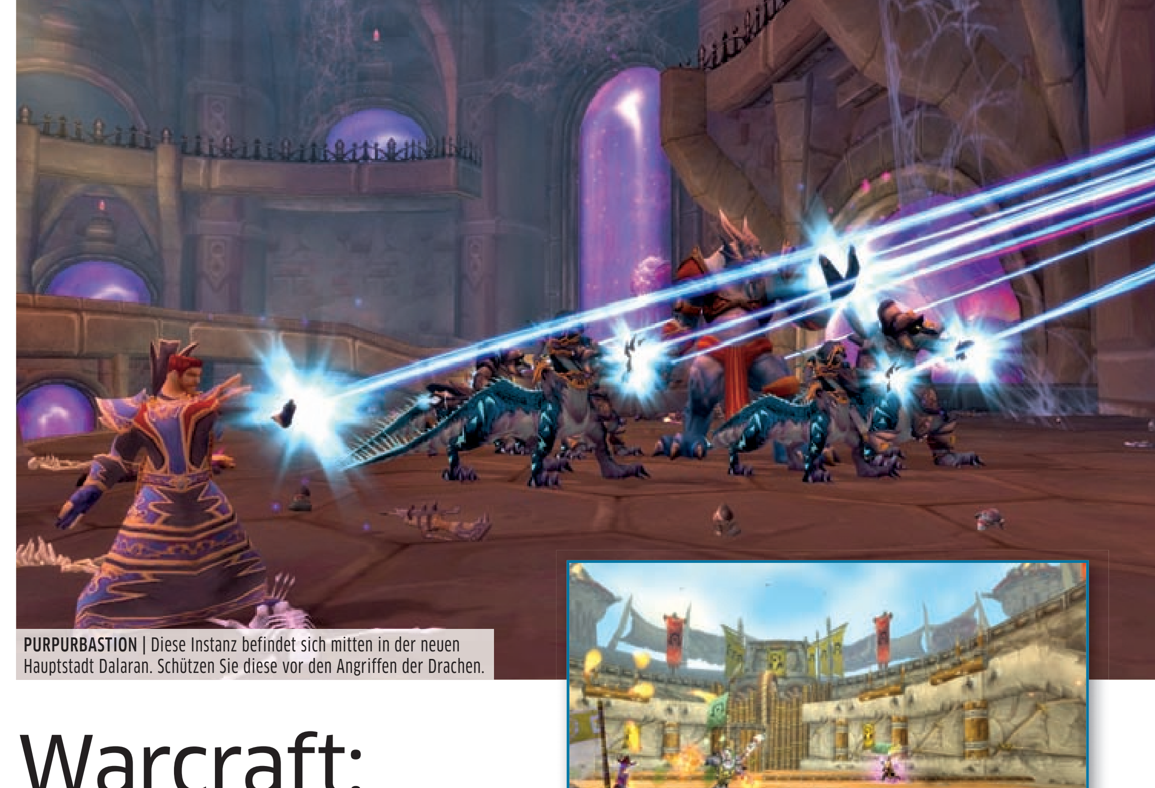
- \+ Spannende, intelligente Quests
- \+ Riesige, beklemmende Spielwelt
- \+ Cooles Kampfsystem
- \+ Gute deutsche Übersetzung
- \+ Motivierender Charakterausbau
- \+ Fiese moralische Entscheidungen
- \+ Kluge, gut geschriebene Dialoge
- \+ Pechschwarzer **Fallout**-Humor
- − Eintönige Untergrundlevel
- − Leicht „konsolige" Menüs
- − Levelgrenze könnte höher sein

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 90

Von: Patrick Neef/Robert Horn

Blizzards unangefochtener Online-Spaß geht in die dritte Runde.



PURPURBASTION | Diese Instanz befindet sich mitten in der neuen Hauptstadt Dalaran. Schützen Sie diese vor den Angriffen der Drachen.

ORGRIMMAR | Eine der neuen Arenen für PvP-Liebhaber in der orcischen Hauptstadt. Flinke Finger sind hier gefragt.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Wir haben etliche Stunden auf dem Beta-Server verbracht und verpacken unsere Erfahrungen in zehn kleine Info-Happen, von denen Sie vielleicht noch nichts wussten.

1 Blizzard macht die Spielwelt schöner, fantastischer, fantasievoller.

Über die Grafik von World of Warcraft kann man streiten. Unstrittig ist aber, dass die Fantasy-Welt eine Menge Atmosphäre hat, selbst ohne Rechner und Grafikkarten bis zur Schmerzgrenze zu reizen. Blizzard hat im Vergleich zu The Burning Crusade noch eine Schippe draufgelegt: wundervolle Landschaften, eine hohe Weitsicht, fantastische Monster und endlich atmosphärische Schatteneffekte. Außerdem liegt das rustikale, rohe und leicht finstere Nordend-Setting vielen Spielern mehr als der extraterrestrische Stil der Scherbenwelt.

2 Schluss mit stundenlangem Wipen in Instanzen.

Wer die neuen Instanzen Nordends betritt, der wird sich wundern, wie schnell man diese durchschritten hat. Und das ist gut so. Schließlich wollen oder müssen Sie in manche der Instanzen mehrmals. Wenn dann der Endboss nach 30 Minuten erscheint, ist die Motivation für einen erneuten Besuch deutlich höher, als wenn man sich mehr als zwei Stunden durch die Instanz quält. Seien Sie aber gewarnt: Ein verkürzter Durchmarsch bedeutet nicht gleichzeitig, dass es sich um einen Spaziergang handelt.

3 Von Nerfs und Buffs, von Overpowered bis Broken: die Klassenbalance.

Seit jeher das heikelste Thema Azeroths: die Balance der Klassen. Man wird akzeptieren müssen, dass Blizzard die Klassen als „niemals fertig" betrachtet. Und so wird ständig an den Schrauben der Zauber und Talente gedreht. Heiler etwa beherrschen jetzt allesamt effektive Gruppenheilungen. Was der eine Spieler begrüßt, hält der andere für Verwischungen der Klassen. Wir jedenfalls finden sämtliche Klassen spannender als zuvor. Ebenfalls neu: Stärkungszauber wirken nun meist für den gesamten Schlachtzug. Das hebt den Gesamtschaden massiv an, macht aber die Stärkungszauber mancher Klassen mit deckungsgleichen Buffs obsolet.

4 Feindbild Nummer 1: Lich König Arthas, Geißel von Azeroth.

Er ist der Oberbösewicht, das weiß mittlerweile jeder. Neu hingegen ist, dass Sie ihm als Spieler ständig begegnen: Bei der Erfüllung von Quests, in Instanzen und bei besonderen Abenteuern auf dem kalten Kontinent. Blizzard will nämlich, dass die Spieler noch aktiver als bisher am Geschehen teilnehmen. Und das ist ihnen prima gelungen.

5 Nimm zwei: Spieler suchen sich ihr Startgebiet selbst aus.

Denn es gibt gleich zwei Gegenden, die Sie bereisen dürfen: Die Boreanische Tundra im Südwesten und der Heulende Fjord im Südosten der Insel. Dadurch werden der Quest-Stau entschärft und die Spielserver entlastet. Dennoch wird in beiden Gebieten an den ersten Tagen nach Erscheinen der Erweiterung die Hölle los sein. Garantiert.

6 Motivation durch Belohnung: das Erfolgs- und Craftingsystem

Stillstand ist der Tod. Geht es aber mit Fähigkeiten, Talenten und Fertigkeiten stetig voran, bleibt auch die Motivation mit an Bord. Und so werden die Spieler noch mehr

DARUM GIBT ES KEINE WERTUNG!

Bei Heftabgabe waren die Server gerade mal zwei Tage online. Zwar verbrachten PC-Games-Redakteure unzählige Stunden in der Beta-Phase, doch möchten wir ein derart komplexes MMORPG nur unter Realbedingungen testen. Deswegen reichen wir die Wertung in der nächsten Ausgabe nach.



METROPOLE | Die neue Hauptstadt Dalaran ist der künftige Treffpunkt für alle Spieler. Hier warten Trainer, Portale und Händler.



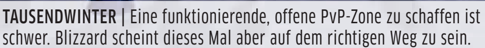
ERFOLG! | Ob Siege über bockschwere Gegner oder Sprünge aus bestimmter Fallhöhe: Das neue Erfolgssystem zeichnet alles auf.

MEINE MEINUNG | *Patrick Neef*

„Ein Lehrstück in Sachen Spieldesign"

Ich kann kaum glauben, dass ich World of Warcraft bereits seit fast vier Jahren spiele. Aber mit der Erweiterung weiß ich auch wieder, warum: Hier stimmt einfach alles. Die Geschichte treibt mich durch die stimmungsvollen Landschaften, deren Atmosphäre zusammen mit der wunderbaren Musik zum Greifen dicht ist. Die Quests sind so abwechslungsreich wie nie und der PvP-Fokus der letzten Erweiterung The Burning Crusade scheint ob der vielen Instanzen, Geschichten und interaktiven Elemente fast vergessen. Sicher, wer vier Jahre lang jeden Tag Kaviar isst, wird ihn irgendwann über haben. Doch das sagt ja eigentlich nichts über die Delikatesse selbst aus. Wer also World of Warcraft liebt, den wird Wrath of the Lich King an allen Ecken der Spielwelt verzücken.





TAUSENDWINTER | Eine funktionierende, offene PvP-Zone zu schaffen ist schwer. Blizzard scheint dieses Mal aber auf dem richtigen Weg zu sein.



LICH KÖNIG | Spieler, die die neue Heldenklasse, den Todesritter, anspielen, treffen schon nach kurzer Zeit auf den Oberfiesling höchstpersönlich.

belohnt als zuvor, sei es durch tolle Nebeneffekte oder Statistiken. Das neue Erfolgssystem macht schnell süchtig und bringt Spieler dazu, längst vergessene Orte erneut zu besuchen. Jeder Beruf bringt dem Tüchtigen nun einen positiven Effekt, auch den Sammelberufen. Und genau das hält die Spieler bei der Stange.

7 Der Aschenbringer. Um ihn ranken sich Mythen. Auch in Nordend?

Fest steht: Die Geschichte um den Aschenbringer, das legendäre Schwert von Alexandros Mograine, wird fortgesetzt. Spieler vermuten, dass es im Kampf gegen Arthas und sein Schwert Frostmourne zu einem Wiedererscheinen des Aschenbringers kommen wird. Wer ein Stück Geschichte um die mystische Waffe nicht nur sehen, sondern spielen will, sollte sich die ersten Stufen als Todesritter nicht entgehen lassen.

8 PvP im Freien: Blizzard wagt einen neuen Schlachtfeld-Versuch.

Die Liste der gescheiterten PvP-Ideen, die in Zonen und Gebieten anstatt auf Schlachtfeldern und in Arenen verwirklicht wurden, ist lang: einsame Türme in den Östlichen Pestländern, Sand-Schleppen in Silithus oder unverständliche Spielregeln in den Wäldern von Terrokar. Mit der neuen Zone Tausendwinter startet Blizzard den nächsten Anlauf: Belagerungswaffen und taktisches Vorgehen sollen für eine Wiederbelebung der offenen Schlacht sorgen. Und das nicht nur in einem kleinen Gebiet, sondern in einer riesigen Landschaft. Wir jedenfalls hatten auf dem Schlachtfeld einen Heidenspaß.

9 Mehr Übersicht dank Zusatzfunktionen: das Interface.

Das Interface wird stetig, aber langsam verbessert. Viele bereits seit langer Zeit von externen Add-ons erledigten Funktionen werden von Blizzard übernommen, etwa eine Bedrohungsanzeige in Instanzen. Neu sind auch das Verstauen der Reittiere in einem Extra-Fenster sowie eine Kalenderfunktion an der Minikarte. Alles nicht bahnbrechend, aber überzeugend.

10 Und sonst? Ein Blick in die WoW-Glaskugel:

Schon jetzt gibt es Informationen zu Neuerungen, die es nicht mehr in die Erweiterung geschafft haben. Spieler sollen in Zukunft zwischen zwei Talentverteilungen hin- und herwechseln können. Außerdem bald Geschichte: die Unordnung im Rucksack, die dank Sortierfunktion nun keine Chance mehr hat. Über einen neues Aussehen der Druiden-Formen wird außerdem bereits seit Monaten diskutiert. Ein Ende der Änderungen ist nicht in Sicht. ❑

UM MITTERNACHT IN BERLIN

Blizzard hat auch diesmal wieder deutschlandweit einen Mitternachtsverkauf gestartet. Wir waren dabei:

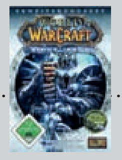
Der größte Verkauf fand im Media-markt am Alexanderplatz statt. Bereits gegen 21:00 Uhr standen die ersten Fans Schlange, ab 23:00 Uhr reihten sich Menschen zu mehreren hundert Metern nebeneinander. Perfekte Organisation verhinderte, dass Gerangel und Gezeter entstand, sobald sich gegen Mitternacht die Pforten öffneten. Wer dann noch Geduld hatte, ließ sich sein Spielexemplar von drei Blizzard-Mitarbeitern signieren.

Nach der Installation (und zwei heruntergeladenen Patches) erlebten wir Erfreuliches: Keine Lags, keine Störungen, keine überfüllten Gebiete, nur ein kurzer Server-Neustart gegen 4:00 Uhr. Wir waren rundum zufrieden.



VIP | Greg Street (links), verantwortlich für die Spielmechanik, beim fröhlichen Signieren.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



Ca. € 35,-
13. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Deutsch (multilingual)
Kopierschutz: Keine DVD-Abfrage, kein eigener Kopierschutz. Ein Online-Account wird benötigt. Dieser muss mit der beiliegenden Seriennummer erweitert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kein technisches Meisterwerk, aber stimmiger und atmosphärischer denn je; hohe Weitsicht; fantastisches Landschaftsdesign
Sound: Gewohnt guter Klang; passt hervorragend zum nordischen Flair
Steuerung: Eingängig und flexibel anpassbar, viele Interface-Optionen. Warhammer Online macht es einen Tick besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Ahtlon XP 2000+/P4 mit 1,8 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Ahtlon 64 4000+/X2 4400+ oder P4 mit 3,6 GHz/Core 2 Duo E6600, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Kampf gegen Monster und Gegenspieler bildet die Grundlage des Spiels. Durch die comicähnliche Grafik und das Fantasy-Setting wirkt das Geschehen jedoch unblutig. Die Rolle als Held in einer virtuellen Welt und die komplexe Charakterentwicklung stehen im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Bei unserer Installation kam es zu keinerlei Problemen. Die Erweiterung des Accounts klappte reibungslos. Die Server waren am ersten Spieltag stabil und lagfrei. Allerdings erreichten uns Meldungen über fehlende Erweiterungs-Keys und unlesbare DVDs.

PRO UND CONTRA

- \+ Herrliche Atmosphäre und Landschaftsdesign zum Träumen
- \+ Abwechslungsreiche Quests, viele Spielinhalte
- \+ Klassenbalance besser denn je, eine neue spannende Heldenklasse
- \+ Noch größere Gebiete als in The Burning Crusade
- \+ Knackig kurze Instanzen motivieren Gelegenheitsspieler.
- − Wenig Neues in Sachen PvP
- − Keine frischen Ideen, kein neues Spieldesign
- − Hart verdiente Ausrüstung wird in Nordend schnell wertlos.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG



▲ ANSCHLUSS | Der Held tritt überraschend arrogant und kampfeslustig auf – ein Hinweis auf den Schluss des Spiels, der zu **Arcania** überleitet.



ALLES BEIM ALTEN | Grafik, Steuerung, Gegner und Bugs – **Gothic 3: Götterdämmerung** erinnert mehr an eine Mod als an ein „richtiges" Add-on.

RELEASE-PATCH!

Wir testeten die englischsprachige Goldmaster-Version, die viele Bugs enthielt (siehe Kasten unten). Das deutsche Testmuster lag uns bei Redaktionsschluss (13.11.2008) noch nicht vor. Da für diese Fassung bereits ein Patch zum Release geplant ist, schauen wir uns die deutsche Version im Rahmen einer Online-Nachbetrachtung auf pcgames.de noch einmal an und korrigieren die Wertung gegebenenfalls ein wenig nach oben – oder nach unten. Beachten Sie bitte, dass wir durch diesen Umstand noch kein Urteil über die deutsche Sprachausgabe abgeben können.

Gothic 3: Götterdämmerung

Von: Felix Schütz

Den Göttern dämmert's, dem Redakteur langsam auch: Gothic 3 ist nicht mehr zu retten.

Müßig ist es, den Werdegang von **Gothic 3** nachzuerzählen. Es ist keine schöne Geschichte. Sie handelt von einem Debakel, von einem Rollenspiel, das von zahllosen deutschen Fans herbeigesehnt, mit Vorschusslorbeeren überschüttet, dann von zig Magazinen gnadenlos überbewertet wurde. Magazine wie wir. PC Games erkannte seinen Fehler und wertete das Spiel nachträglich ab.

Götterdämmerung ist ein Add-on. Eines, das ohne das Hauptspiel lauffähig ist. Es setzt einige Jahre nach den Ereignissen von **Gothic 3** ein: Der Namenlose Held kehrt zu Beginn nach einem Streit mit Zauberer Xardas ins lauschige Myrtana zurück. Die Länderei ist von feindseliger Stimmung erfüllt, der Held – ungewöhnlich genervt und arrogant – bürdet sich ihre Rettung auf.

Dabei hat er sich nicht viel vorgenommen: Als Spielzeit peilen die Entwickler Trine Games etwa 20 Stunden an – wir haben **Götterdämmerung** nicht durchgespielt, halten den Wert aber für realistisch. Die Welt ist deutlich kompakter geraten: Nordmar und Varant fallen als Spielzonen weg, die Wege in diese Gebiete haben die Leveldesigner unelegant mit Geröll versperrt.

Im Grunde ändert sich nichts. **Gothic 3: Götterdämmerung** spult die gleiche Formel wie das Hauptspiel ab, steigert aber das Tempo. Der Held startet auf einer hohen Levelstufe und beherrscht bereits Talente wie Schwertkampf oder Schlösserknacken. Sofort wird man zugeschüttet mit Tonnen an Erfahrungspunkten – sodass schnell die ersten Levelaufstiege folgen – und mit Gegenständen, die verschwen-

DIE BUGS IN GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

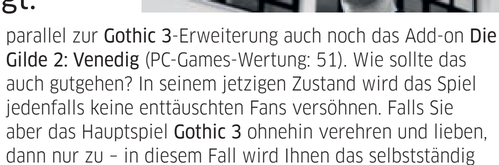


DÄMLICH | Ein NPC traf bei einem Kampf versehentlich seinen Kumpel, der danach wie wild auf ihn eindrosch.

„Gothic", der Name steht auch für „technische Mängel". Götterdämmerung erhält diese Tradition aufrecht.

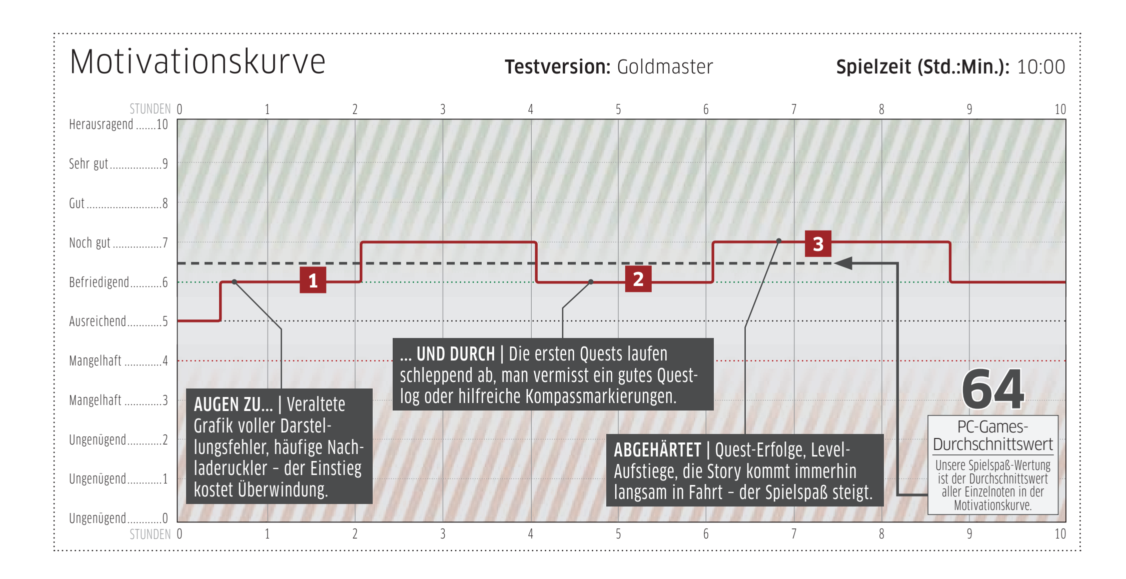
- **Häufige Nachladeruckler** trüben den Spielspaß: Regelmäßig friert das Spiel für einen Moment ein, teils sekundenlang. Dies geschah auf mehreren unserer modernen Test-Systeme, auf denen selbst **Crysis** flüssig läuft.
- **Keine Abstürze!** Das Spiel lief über Stunden stabil.
- **Flackernde Texturen** gibt es von Zeit zu Zeit. Die Textur der Wasseroberflächen verschwand teilweise komplett.
- **Die Musik bricht häufig ab,** besonders beim Gebietswechsel fällt das störend auf. Schade: Der orchestrale Soundtrack von Kai Rosenkranz hätte Besseres verdient.
- **KI und Wegfindung** von NPCs, Tieren und Gegnern zeigen Mängel: Da bleiben Kühe zitternd an Steinen hängen, orkische Wegelagerer marschieren, jede Kollisionsabfrage ignorierend, mitten durch ein massives Stück Mauerwerk und Gegner tänzeln oft um uns herum anstatt anzugreifen. Zudem sehen die meisten NPCs seelenruhig zu, wenn wir ihre Wertsachen und Besitztümer plündern.
- **Ladezeiten beim Spielstart** oder beim Aufrufen eines Savegames sind immer noch üppig, aber nicht mehr so lang wie beim Hauptspiel – womöglich, weil die Welt kleiner ist?
- **Die Darstellung von Vegetation** hat Schönheitsfehler: Die Blätter von Bäumen und Büschen drehen sich so wild an dem Geäst umher, als wollten sie gleich abfallen.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Kaum mehr als eine Mod, die stur den Fehlern des Hauptspiels folgt."

Der Test zu **Gothic 3** (Ausgabe 11/06) stellte sich als einer der größten Fehler meiner jungen Karriere heraus. Der lässt sich nicht schönreden, und das Gleiche gilt auch für **Götterdämmerung**: Quests und Story erreichen nicht das Niveau der beiden ersten Teile und technisch wie grafisch liegt es auf Augenhöhe mit dem dritten. Da war Entwickler Trine Games offensichtlich überfordert – immerhin produzierte er parallel zur **Gothic 3**-Erweiterung auch noch das Add-on **Die Gilde 2: Venedig** (PC-Games-Wertung: 51). Wie sollte das auch gutgehen? In seinem jetzigen Zustand wird das Spiel jedenfalls keine enttäuschten Fans versöhnen. Falls Sie aber das Hauptspiel **Gothic 3** ohnehin verehren und lieben, dann nur zu – in diesem Fall wird Ihnen das selbstständig lauffähige **Götterdämmerung** sicherlich zusagen.



derisch verteilt sind: Überall, in jeder Hütte und sogar mitten im Wald, finden sich prall gefüllte Truhen. Ihr Inhalt: Gold, Waffen, Tränke, Zauber, alles im Überfluss. Passt das zu **Gothic**? Wir finden: nein.

Quests und Dialoge folgen dem vertrauten **Gothic**-Schema, erreichen auch meist eine ordentliche Qualität, aber eben nicht die des Hauptspiels oder gar die der Vorgänger. Der Held, kaum aus dem Bett gekrabbelt, bekommt sofort eine Quest übertragen: „Erledige Aufträge im Dorf Silden und sammle fünf Empfehlungsschreiben." Eine lieblose, weil kaum in die Story eingebettete Kette an Botengängen ist die Folge; man arbeitet sie mechanisch und oft auch ziellos ab. **Götterdämmerung** ignoriert nämlich die vielen Komfort-Funktionen moderner Rollenspiele: Das Questlog ist undurchsichtig, die Karte nutzlos und der Kompass zeigt zwar brav den Norden, aber eben kein Questziel an. Das mag für **Gothic** typisch sein, doch gut finden muss man es deshalb noch lange nicht.

Am Kampfsystem wurde dezent gefeilt, es wirkt etwas geschmeidiger: Der Ausdauerbalken sinkt, sobald man Hiebe austeilt oder mit dem Schild abblockt, weshalb man nun häufig ausweichen sollte. In der Praxis gleichen die Prügeleien aber immer noch einem Gefuchtel: Manche Wildtiere führen ihre Attacken derart schnell aus, dass kaum eine Chance zur Gegenwehr bleibt. Schwer bewaffnete Gladiatoren in der Dorfarena kloppt man dafür locker mit einem Zahnstocher aus den Latschen – schon seltsam.

Bugs brachten Gothic 3 zu Fall und auch **Götterdämmerung** taumelt. Abstürze hatten wir keine, doch dafür reichlich andere Sorgen: Texturen flackerten, die Performance litt unter Nachladerucklern, NPCs wählten absurde Laufwege oder reagierten nicht, wenn man ihnen ihr Hab und Gut buchstäblich vor der Nase wegklaute.

Da die technischen Mängel immer noch nerven und auch die Inhalte kaum mehr als Standard sind, drängt sich die Frage auf: Hätte Jowood das Geld nicht besser in den Nachfolger **Arcania** stecken sollen? ❑

2

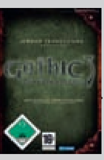
STIMMUNGSVOLL | Lässt man die Grafik- und KI-Fehler außer Acht, ist die (stark geschrumpfte) Spielwelt immer noch ein schöner, stimmungsvoller Ort.

3



YES WE CAN! | Mit **Götterdämmerung** halten Frauen ihren Einzug in Myrtana. Sie sind zwar nicht hübsch, machen das Szenario aber glaubhafter.

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG



Ca. € 20,-
21. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Trine Games
Publisher: Jowood
Sprache: Deutsch (wir testeten die englische Sprachfassung)
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss lagen uns keine Informationen zu dem Kopierschutz vor, diese werden auf pcgames.de nachgereicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grafisch hat sich kaum etwas geändert, die kleinen technischen Verbesserungen fallen nicht auf. Die veraltete Landschaftsdarstellung wird von Grafik-Bugs getrübt, Städte und Dörfer sehen okay aus.
Sound: Wir spielten die englische Fassung, die Sprecher waren meistens gut. Der Soundtrack ist fantastisch, leidet aber unter harten Übergängen und Abbrüchen.
Steuerung: Das leicht überarbeitete Kampfsystem wirkt immer noch ungelenk, Questlog und Karte sind arg nutzlos, Inventar und Charakterbogen dafür ziemlich gut gelungen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Da unserer Hardware-Abteilung keine deutsche Goldmaster zur Verfügung stand, liefern wir unsere Empfehlung online nach. Rechnen Sie aber mit Anforderungen ähnlich denen des Hauptspiels.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Wie im Hauptspiel: **Gothic 3: Götterdämmerung** ist unblutig, aber nicht gewaltfrei. Kämpfe mit Zaubern, Bögen, Hieb- und Stichwaffen sind an der Tagesordnung, wehrlose besiegte Gegner kann man mit einem Todesstoß zur Strecke bringen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Götterdämmerung lief in der englischen Testversion alles andere als rund. Für die deutsche Fassung wird es einen Release-Patch geben, von dem sich Jowood spürbare Verbesserungen erhofft.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Spielwelt
- ➕ Ende bildet einen Übergang zu Teil 4 (**Arcania: A Gothic Tale**)
- ➕ Glaubhafte NPC-Tagesabläufe
- ➕ Toller orchestraler Soundtrack
- ➕ Keine Abstürze
- ➖ Erschreckend gealterte Grafik
- ➖ Langweilige, unfaire Kämpfe
- ➖ Häufiges Ruckeln und Nachladen
- ➖ Massig KI- und Wegfindungsfehler
- ➖ Viele Grafik- und Clipping-Bugs
- ➖ Übertrieben viele Items zu Beginn
- ➖ Unsaubere Übergänge der Musik
- ➖ Durchschnittliche Quests

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 64

FÜRS INVENTAR

Adventure-Spieler wissen: immer alles einsammeln. Die Collector's Edition gibt Ihnen dazu eine gute Gelegenheit: Für rund 60 Euro erhalten Sie eine Postkarte, ein Puzzle, Figuren von Mona und Froderick, eine Soundtrack-CD und einen Gutschein für das Hamburg Dungeon, eine Erlebnis-Ausstellung zur Geschichte der Hansestadt.

3

GEMALT | Die **Monkey Island 3**-Wurzeln sind unverkennbar: Manche Kulissen in **A Vampyre Story** will man ausdrucken und sich an die Wand hängen, so schön sind sie. Mona wird indes von einer Knoblauchzehe neben der Tür davon abgehalten, das Haus zu betreten.

4



GESPROCHEN | Die Dialoge sind fast immer mit eigenen Kameraeinstellungen versehen und zeigen die ganze Bandbreite der Charaktere.

GELANDET | Der Einsatz von Monas Vampirfähigkeiten hilft oft beim Lösen der Rätsel und Anspannen der Lachmuskeln.

5

A Vampyre Story

Von: Christian Burtchen

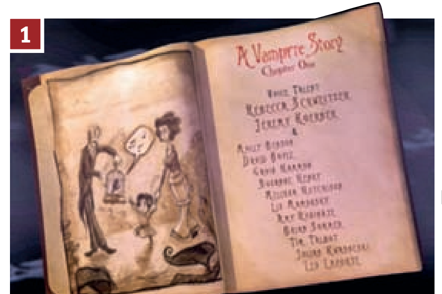
Ein bezauberndes Adventure: Sie werden lachen, hoffen – und fluchen.

Opernsängerin zu werden, das war einst der Traum von Mona de Lafitte, der Hauptdarstellerin von **A Vampyre Story**. Ein Adventure-Meisterwerk zu erschaffen, das war einst der Traum von Bill Tiller, dem kreativen Kopf von **A Vampyre Story**. Für beide kam es anders: Mona geriet in die Falle des draxylvanischen Barons Shrowdy von Kiefer und wacht als Vampirin auf. **A Vampyre Story** fand einen Publisher – verlor ihn. Sollte erst Halloween, dann Weihnachten 2007 erscheinen – tat es nicht. Bekam einen neuen Entwickler zur Seite gestellt, um die technischen Probleme zu bekämpfen – und leidet noch immer unter diesen.

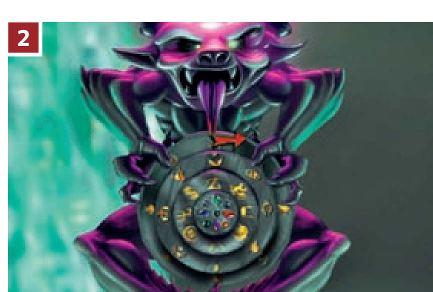
Wer sich mit Mona und ihrem vorlauten Fledermäuserich Froderick auf die Reise begibt, sollte diesen Schwermut ausblenden. Denn der steile (Eck-)Zahn und der flatternde Quälgeist bilden ein phänomenal putziges Paar. Besonders auf Englisch legt die Sprachausgabe mit einem Tempo und der Bildschirmtext mit einer Gewitztheit vor, die an die gute, alte Zeit erinnert, als Lucas Arts nicht nur Lichtschwert-Fuchtelsimulationen produzierte. Die deutsche Fassung hält nicht ganz mit, transportiert aber einen Großteil der Wortspiele und Stimm(ung)en angemessen.

Allein, die Melancholie bleibt erhalten. Weil Mona eine liebreizende und gleichzeitig tragische Gestalt ist, auch wenn Letzteres weniger überzeugt als bei Amanda in **Jack Keane**. Weil die schwermütige Musik – im Kontrast zu den Jux-Dialogen – und die fein ausgeleuchtete Grafik ein dichtes Ambiente erzeugen, dass man einen Holzpflock neben die Tastatur legen möchte.

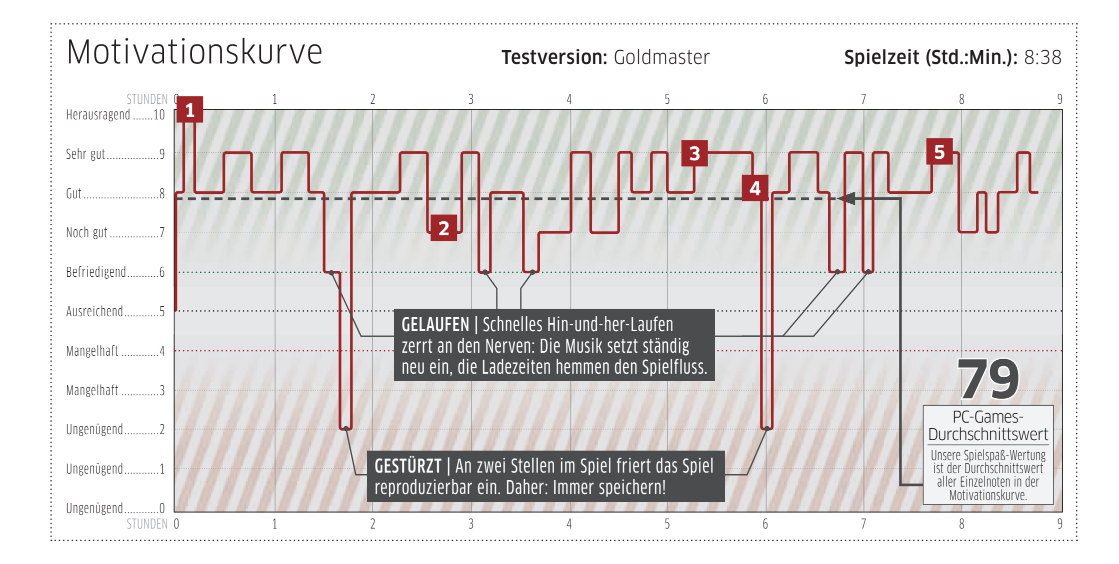
Und weil die Musik stockt. Ein Raumwechsel – mithin in Adventures nichts Seltenes – zieht ein kurzes Aussetzen nach sich, dann fängt ein neues oder das gleiche Musikstück wie eben an. Dazu kommen jeweils Ladezeiten, selbst



◀ **GELESEN** | Nach dem Intro-Video zeigt ein sich durchblätterndes Buch die Vorgeschichte zu herzergreifender Musik und mit fantastischen Zeichnungen.



▶ **GEDREHT** | Dicht beieinander folgen mehrere Puzzles, die an **Myst** und **Tomb Raider** erinnern.



auf Rechnern, die **Crysis** in allen Details durchsausen lassen. Sie meinen, das sei nur ein technisches Detail? Stellen Sie sich ein Auto vor, bei dem der Motor sich behende gegen das Abwürgen wehrt und immer ein bisschen weiterzuckt. Voran kommen Sie, aber eine Spazierfahrt sieht anders aus. Bezieht man Bugs (siehe „Die Test-Abrechnung“ rechts) mit ein, bleibt das Resultat: **A Vampyre Story** holpert.

Dass dieser Lapsus das Spiel nicht in Qualitätsregionen sprichwörtlich spielverderbender Adventures schubst, dafür sorgt die Dramaturgie. Die Gespräche mit frivolen Ratten, freundlichen Eisernen Jungfrauen und drogensüchtigen Springbrunnen sowie natürlich zwischen Mona und Froderick. Manche Dialoge sollte man präventiv auswendig lernen, um sie beim nächsten „Die besten Sprüche in Adventures“-Treffen rezitieren zu können: Mona schwört auf ihr Grab. Froderick unkt beim Anblick eines von Shrowdy gemalten Bildes, nun müsse man schon wieder etwas hinzufügen zur Liste aller Dinge, bei denen von Kiefer kläglich versage. Mona und Shrowdy erfinden „Belgisch-Quebec“, um ihre Identität vor einem Polizisten zu verschleiern. Für viele der Gespräche schwenkt **A Vampyre Story** noch einmal zu einer neuen Einstellung. „Cineastische Inszenierung“ heißt es dazu im Marketing-Wörterbuch, „Extra-Ladezeit, die sich aber lohnt“, meinen wir.

Wenn die angehende Diva nicht gerade plappert, kombiniert sie Gegenstände miteinander. Theaterkulissen zweckentfremden, Programmhefte manipulieren, Knoblauchzehen bewerfen: Die meisten Puzzles erfordern ein wenig Nach-, manche viel Um-die-Ecke-Denken. Kistenschiebe-, Mixturenbrau- und Maschinendurchschaurätsel sind Vampir sei Dank rar, ebenso wie Aufgaben der Kategorie „Wie soll man da ohne Ausprobieren drauf kommen?“. Ganz selten taucht auf, was Adventure-Spieler fürchten wie Mona das Tageslicht: das **Runaway**-Syndrom, bei dem aus dem Nichts Hotspots erscheinen und manche Aktionen doch möglich sind.

Bei falschen Lösungsversuchen liefert das Spiel meistens konkretes, mitunter hilfreiches Feedback. Monas Vampirdasein verleiht ihr besondere Kräfte: die Verwandlung in eine Fledermaus und später die Möglichkeit, im Weg stehende Personen im Bedarfsfall zu beißen. Theoretisch praktisch, spielerisch ohne Einfluss: Die Sopran-Sängerin merkt sich große Gegenstände oder Kombinationen im Inventar, um sie später zu benutzen. Unverzichtbar: Hotspot-Anzeige und eine Beschleunigungsfunktion für Mona.

Bill Tillers Weg war lang, Monas Odyssee ist erstaunlich schnell vorüber. Der Vorhang fällt und hinterlässt beim Spieler: wenig Befriedigung, etwas Spannung, etwas Leere und Hoffnung. Mona ist ihm ans Herz gewachsen, sie soll es zurück nach Paris schaffen und Opern singen. Und **A Vampyre Story 2** die Technik bekommen, die es verdient. Pure Träumerei? ❑

MEINE MEINUNG |

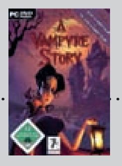
Christian Burtchen



„So tragisch wie seine Entstehungsgeschichte“

In der Musikwissenschaft unterscheidet man zwischen Opera seria und Opera buffa, zwischen tragischem Heldenepos und lustiger Unterhaltung. **A Vampyre Story** wollte beides sein, bleibt aber einen Tick zu naiv-dauerlustig, um mich mit Monas allmählichem Erkenntnisprozess zu berühren – und wird letztlich zur Serienoper, denn das offene Ende bedarf dringender Fortführung. **A Vampyre Story** ist, Technik beiseite, kein Jahrhundertwerk geworden, dennoch ein Spiel, an das man sich lange erinnert. Hat das Genre Besseres? Sollten Adventure-Freunde zubeißen? Ja. Und viel speichern.

A VAMPYRE STORY



Ca. € 40,-
17. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Autumn Moon Entertainment / Bear Technology
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: SecuROM. Eine Online-Aktivierung gibt es nicht, das Spiel führt nur eine DVD-Abfrage durch.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schön gestaltet, schwankende Effekte und Animationen
Sound: Bis auf die Musikaussetzer grandios; überzeugende deutsche, sensationelle englische Sprecher
Steuerung: Simpel per Maus. Gut: Hotspot-Anzeige, Speed-Taste.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+/Pentium 4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce FX 5900/Radeon 9600 Pro
Empfehlenswert: AMD Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 1 GB RAM, Geforce 6800/Radeon 9800

JUGENDEIGNUNG

USK: Geeignet ab 12 Jahren
Mona und Froderick führen gelegentlich leicht anzügliche Dialoge – andere Personen im Spiel nutzen dagegen sehr direkte Sprache. Ein Bordell und eine Folterkammer sind wesentliche Orte im Spiel. Mona beißt mehrere Menschen vampirtypisch in den Hals; diese fallen daraufhin in Ohnmacht, Blut gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der deutschen Goldmaster, die auch im Laden steht. Gelegentlich traten Darstellungs- und Clipping-Fehler auf, selten schien das Inventar auf Mausklicks nicht richtig zu reagieren. Plotstopper oder Fehler in der Programm-Logik fanden wir nicht, dafür stürzte **A Vampyre Story** auf mehreren Rechnern mehrfach reproduzierbar ab. Gelegentlich tauchten englische Sprachsamples oder Bildunterschriften auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einmaliger Charme
- ➕ Mona und Froderick: grandios!
- ➕ Viele sehr gute, wenn auch mitunter etwas lange Dialoge
- ➕ Vampir-Fähigkeiten für Mona
- ➕ Viele Witze und Anspielungen
- ➕ Komfortfunktionen im Interface
- ➕ Zeitweise sehr gutes Hinweis-System bei Fehlversuchen
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Ortswechsel frustrieren mit Ladezeiten und ohne Musikübergang
- ➖ Patzer im Rätsel-Design, gelegentliches **Runaway**-Syndrom

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79

Von: Felix Schütz

Ein Mystery-Thriller, der sich erfolgreich bei den „Großen“ bedient.



DETAIL | Items liegen als drehbare 3D-Objekte im Inventar. Manche von ihnen muss man von allen Seiten untersuchen.

MODERN | Die feine 3D-Grafik überrascht mit toll ausgeleuchteten, detailreichen Umgebungen.

Memento Mori



Mönche. Sekten. Kapuzenträger. Was haben die nur getan, dass sie in jedem dahergelaufenen Mystery-Thriller den Sündenbock spielen müssen? Auch **Memento Mori** greift herzhaft in die Klischeekiste: Filme wie **The Da Vinci Code**, Spiele wie **Geheimakte Tunguska**, sie sind die Vorbilder dieses klassischen, aber auch gelungenen Adventures.

Solide Geschichte: Der Kunstfälscher Max und die Interpol-Agentin Lara erhalten den Auftrag, ein gestohlenes Gemälde aufzuspüren – der Startschuss für einen zehnstündigen, ordentlich geschriebenen Krimi. Die Helden erinnern an die Protagonisten aus **Geheimakte 2**; abwechselnd steuert man sie kreuz und quer über den Erdball, lässt sie in Krypten hinabsteigen, Geheimgänge entdecken und Schlösser knacken. Dabei gibt es Schlüsselszenen, die den Ausgang der Handlung bis hin zu acht verschiedenen Endsequenzen bestimmen. Die Story überrascht sogar mit einer interessanten Auflösung, die wir aber natürlich nicht verraten.

Einsteiger wird's freuen, Profis hingegen eher nicht: Die Rätsel sind zu leicht geraten, mit einer Ausnahme im letzten Spieldrittel. Auch die gute Steuerung mitsamt prima Hotspot-Anzeige trägt ihren Teil dazu bei, dank ihr gerät das Knobeln oft zum Kinderspiel.

Zweischneidig die Atmosphäre: Die komplett dreidimensionale Grafik beeindruckt mit detailreichen Schauplätzen und feinen Lichteffekten, doch die Figuren wirken in Nahaufnahmen eher steif. Auch die Musik ist zwar stimmig, wiederholt sich aber ständig. Einige der Sprecher enttäuschen: Manch bekannte Stimme klingt zwar noch okay, andere hingegen – etwa die von Max' Bruder André – gehören aber aus dem Tonstudio geschimpft. ❏

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Gutes, klischeedurchtränktes Einsteiger-Adventure.“

Nicht übel! Selten sah ich derart prächtige Schauplätze in einem Adventure, das komplett auf 3D-Grafik setzt. Und auch wenn die Story arg zusammengeklaut wirkt, so geben sich die Entwickler doch bis zum überraschenden Finale reichlich Mühe, die Spannung zu halten. Leider sparte dtp bei den Synchronsprechern: zwei bekannte, aber fast schon gelangweilte Stimmen für die Hauptfiguren, dazu ein paar üble Fehlbesetzungen – Gift für die Atmosphäre! Adventure-Neulinge und solche, die keine kniffligen Rätsel erwarten, dürfen dem Spiel trotzdem eine Chance geben.



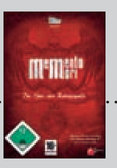
ZOOM | Einige Rätsel löst man in solchen Nahaufnahmen. Wer **Myst**-ähnliche Kopfnüsse fürchtet, darf beruhigt sein: Die Aufgaben sind sehr leicht.



VERNETZT | Beide Helden hängen ständig am Handy oder rufen E-Mails ab – das geht so weit, dass es Story und Spielablauf ein wenig ausbremst.

MEMENTO MORI – DIE SPUR DES TODESENGELS

Ca. € 40,-
31. Oktober 2008



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Centauri Production/Cinemax
Publisher: dtp entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Eine Online-Aktivierung ist nicht notwendig, das Spiel lässt sich beliebig oft installieren. Die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreiche 3D-Umgebungen. Charaktere wirken aber steif und leblos. Viele gerenderte Cutscenes.
Sound: Gute Musik, die sich aber oft wiederholt und in unpassenden Momenten einsetzt. Durchwachsene, teils enttäuschende Sprecher.
Steuerung: Fast perfekt: Hotspot-Anzeige, intelligenter Mauscursor, 3D-Inventar. Nervige kurze Wartezeiten, wenn die Helden ihre Animationen zu bestimmten Aktionen abspulen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

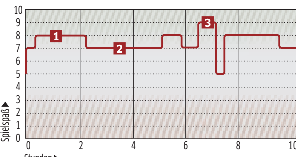
Minimum: P4 2,2 GHz/Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Duo E 4300/AMD X2 3800+, 2 GB RAM, Radeon X1650 Pro/Geforce 7600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Rätsel werden komplett gewaltfrei gelöst. In einigen Cutscenes sind Tötungshandlungen zu sehen: Einem Menschen wird die Kehle durchgeschnitten, ein anderer sticht sich – angedeutet – die Augen aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster (1.0)
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten die fertige Goldmaster-Version. Sie lief stabil, an einer Stelle tappten wir zwar in einen Plotstopper-Bug, der sich dank Autosave aber leicht umgehen ließ.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bildschöne 3D-Umgebungen
- ➕ Solide konstruierte Krimi-Story
- ➕ Meist sehr gute Bedienbarkeit
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Verschiedene Endsequenzen
- ➖ Rätsel generell zu leicht
- ➖ Mäßige, teils schlechte Sprecher
- ➖ Handlung zusammengeklaut
- ➖ Viele unglaubwürdige, aufgesetzt wirkende Dialoge und Charaktere

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

NEOBUY

WWW.NEOBUY.DE







JETZT BESTELLEN - 030 / 81827579

AMD ATHLON64 - X2 6000+ SILENT



- Prozessor: AMD Athlon64 X2 6000+ (2x 3.1Ghz)
- Speicher: 2048 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 250 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafikkarte: 512 MB Nvidia Geforce 8200
- Mainboard: Asus M3N78-VM - Nforce 8200
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Slider inkl. 400W Silent
- Anschlüsse: 12x USB, 5x SATAII/Raid, PCIe 2.0 Gigabit Lan, 7.1 HD Sound ,HybridSLI VGA/DVI/HDMI

299,- €

INTEL CORE2 QUAD Q8200



- Prozessor: Intel Core 2 Quad Q8200 (4 x 2.33 Ghz Quad, FSB 1333, 4 MB)
- Speicher: 4096 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 500 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB nVidia Geforce 9500GT
- Mainboard: Gigabyte EP31-DS3L- Intel P31
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Asus. 450W Low-Noise
- Anschlüsse: 8 x USB , 4 x SATA-II , PCIe, VGA/DVI Gigabit Lan, 7.1 HD Sound

499,- €

INTEL CORE2 DUO E8400 MEDIA



- Prozessor: Intel Core 2 Duo E8400 (2 x 3.00 Ghz Quad, FSB 1333, 6 MB)
- Speicher: 2048 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 320 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB ATI Radeon HD 4350
- Mainboard: Gigabyte EP31-DS3L- Intel P31
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Pandora. 450W Low-Noise
- Anschlüsse: 8 x USB , 4 x SATA-II , PCIe, VGA/DVI Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, HDMI

399,- €

INTEL CORE2 DUO E8500 - DDR3



- Prozessor: Intel Core 2 Duo E8500 (2 x 3.20 Ghz, FSB 1333, 6 MB)
- Speicher: 2048 MB DDR3-1333 RAM
- Festplatte: 500 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB nVidia Geforce 9800 GTX+
- Mainboard: Asus P5Q3 - Intel P45 DDR3
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi Tower LCD Q20. 600W Low-Noise
- Anschlüsse: 12x USB , 8x SATA-II /Raid, PCIe2.0, Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, VGA/DVI Firewire, eSATA, HDMI

799,- €

AMD ATHLON64 - X2 6000+ GAMER



- Prozessor: AMD Athlon64 X2 6000+ (2x 3.1Ghz)
- Speicher: 4096 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 320 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon HD 4830
- Mainboard: Gigabyte MA770-DS3 V2- AMD 770
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Pandora 600W Silent
- Anschlüsse: 12x USB, 6x SATAII/Raid, RS232 Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 Firewire 1394, HDMI

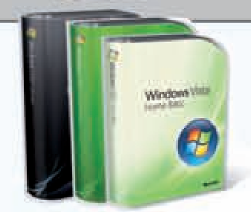
499,- €

INTEL CORE-i7 920 - DDR3



- Prozessor: Intel Core i7 - 920 (4 x 2.66 Ghz Quad, QPI 4.8Gt/s, 8MB)
- Speicher: 3072 MB DDR3-1333 RAM TrippelCh.
- Festplatte: 750 GB SATA-II 7.200 U/Min 32MB
- Grafik: 512 MB ATI Radeon HD 4850
- Mainboard: Gigabyte X58-UD5- Intel X58 DDR3
- Laufwerke: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Antec, 560W Low-Noise
- Anschlüsse: 12x USB ,10x SATA-II/Raid,2x PCIe2.0 Gigabit Lan,HD Sound, Firewire,HDMI

1199,- €



Microsoft WINDOWS XP / Vista

VISTA Home Basic	79,90.- Euro
WINDOWS XP Home	79,90.- Euro
WINDOWS XP Pro	119,90.- Euro
VISTA Home Premium	99,90.- Euro
VISTA Ultimate	159,90.-Euro



DHL Versand AB 6,90.- EURO

3 Jahre Garantie - 48 Std. Pick Up & Return Paket

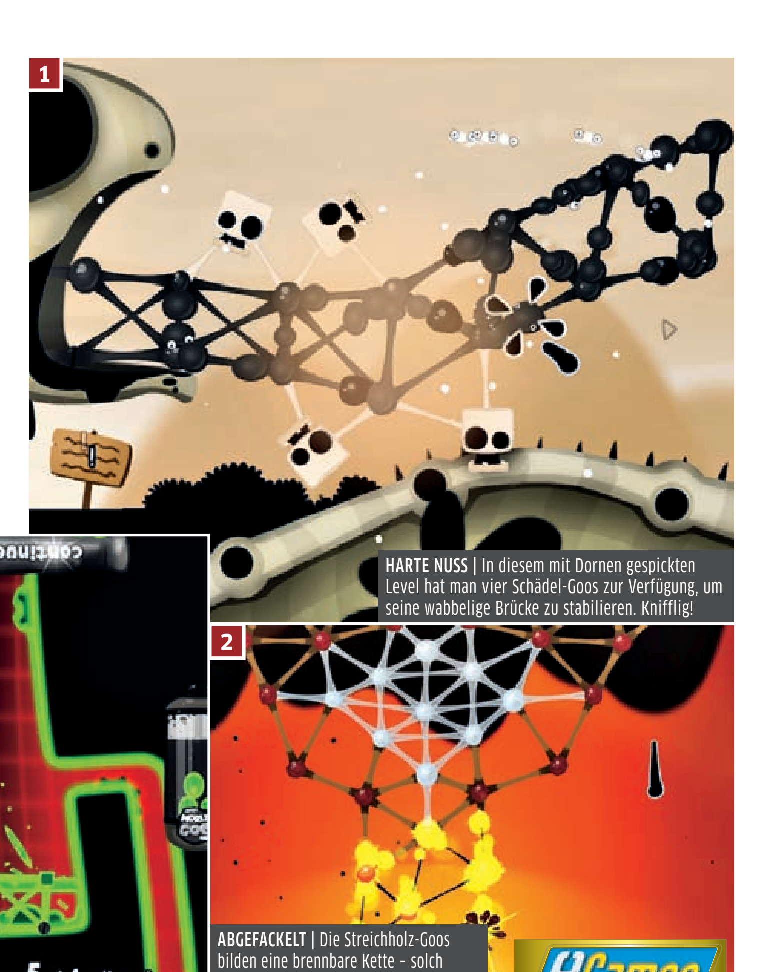
PC selbst zusammenstellen unter www.neobuy.de

TOP Ausstattung zum kleinen Preis - Vergleichen Sie!

Es gelten ausschließlich die AGB's der Neobuy Gmbh, die Sie unter www.Neobuy.de einsehen können. Preis- und Technische Änderungen, Irrtümer, Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Markennamen, Logos, Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller. Produkte können von Abbildung abweichen. Alle Preise in Euro incl. 19% Mwst zzgl. Versand. Solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht nach §13 BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur bei originalverpackter und unbeschädigter Ware . Neobuy GmbH - Schützenstr. 8 - 12165 Berlin

Von: Felix Schütz

Ein Knobelspiel, an das man sich noch lange erinnern wird: World of Goo setzt Maßstäbe für ein ganzes Genre.



1 HARTE NUSS | In diesem mit Dornen gespickten Level hat man vier Schädel-Goos zur Verfügung, um seine wabbelige Brücke zu stabilieren. Knifflig!

2 ABGEFACKELT | Die Streichholz-Goos bilden eine brennbare Kette – solch raffinierte Puzzles gibt es zu Dutzenden.

3 VIELFALT | In Kapitel vier verblüffen die Designer aufs Neue, hier mit einem unerwarteten Cyberspace-Look.

World of Goo



Einen Gold-Award vergeben wir nur für herausragende Spiele. Solche, die die Messlatte fürs Genre spürbar anheben. World of Goo ist so ein Fall! Ähnlich wie Portal basiert die Knobelei auf einer simplen Grundidee, die aber dank edlem Design und toller Spielbarkeit den Vergleich mit teuren Big-Budget-Produktionen nicht scheuen muss.

Klebrige Kugeln sind Dreh- und Angelpunkt von World of Goo. Mit der Maus reiht man sie aneinander, lässt so Brücken und Ketten entstehen. Das Ziel jedes Levels: ein Rohr erreichen, das die wabbeligen Bällchen in die Freiheit saugt. Ähnlich wie im Klassiker Bridge Builder verrichtet in World of Goo eine komplexe Physik-Berechnung ihr Werk: Die abenteuerlichen Konstruktionen, die man aus den Goos errichtet, wiegen sich bedrohlich im Wind, ächzen unter ihrem Gewicht. Im schlimmsten Fall gibt eine Verstrebung nach und das gummiartige Gerüst bricht zusammen. Viele der mehr als 40 Levels sind zudem mit Hindernissen wie Feuer, Stacheln und Abgründen gespickt. Geht mal etwas schief, zeigt sich das Spiel gnädig: Eine Rückspulfunktion macht die letzten Züge rückgängig und wendet so jede Frustgefahr ab. Anfänger werden behutsam in das Spielprinzip eingeführt, Profis fühlen sich spätestens in den letzten Kapiteln angenehm gefordert.

Abwechslungsreich präsentiert sich jeder Level mit einer neuen Idee oder Besonderheit und auch die Goos und Werkzeuge unterscheiden sich: Mal muss man eine wackelige Konstruktion mit Luftballons über Abgründe befördern, mal ist mit einer Streichholzkette ein Hindernis zu sprengen – immer spannend, immer fair.

Jedes der fünf Kapitel wartet mit eigenem Thema und Design auf. Hier ziehen die Entwickler alle Register. Der 2D-Grafikstil überrascht mit vielseitiger Gestaltung und butterweichen Animationen, manche Levels gleichen surrealen Kunstwerken. Dazu erklingt wunderschöne Musik, die dem Spiel eine melancholische, zuweilen aufwühlende Stimmung verleiht.

Derzeit bekommen Sie World of Goo nur als amerikanische Download-Version (70 MB) über die Website http://2dboy.com. Eine deutsche Boxed-Version erscheint hierzulande erst im Februar 2009, dann aber mit einem sechsten Extra-Kapitel als Entschädigung. ❑

MEINE MEINUNG |

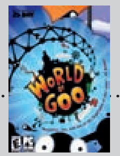
Felix Schütz



„Ein Triumph! Hinreißend inszenierter, kreativer Bastelspaß."

Aliens zermatschen, PvP-Ranglisten anführen und die Weltherrschaft erobern – viele Spiele begannen mich zu langweilen, zu oft waren Tod und Zerstörung das Ziel. Und dann kam World of Goo: ein kleines Juwel, voll abwechslungsreicher Levels, edlem Design und einem ergreifenden Soundtrack – für mich das schönste aller Knobelspiele und obendrein das zeitgemäße Gegenstück zu Metzgerspielen der Sorte Dead Space. Kaufen!

WORLD OF GOO



Ca. € 16,-
13. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Entwickler: 2D Boy
Publisher: 2D Boy
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel enthält keine Form von Kopierschutz oder DRM.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stark stilisierte 2D-Grafik mit vielen weichen Animationen und Details. Selten heben sich die Goos nicht genug von der Umgebung ab.
Sound: Süß quietschende Kügelchen und ein fantastischer Soundtrack – wunderbar! Die Musikstücke wiederholen sich leider häufig.
Steuerung: Erstklassige Bedienung per Maus. Nervig wird's nur, wenn man versucht, einen bestimmten Goo-Ball aus einer dicht gedrängten Masse herauszufischen. Mit der Kamera darf man leider nicht herauszoomen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

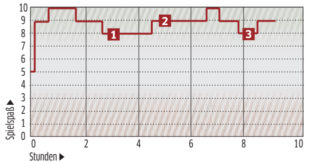
Minimum: P4 1,5 GHz/Athlon XP 1500+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 4200
Empfehlenswert: P4 2,4 GHz/Athlon XP 2800+, 1 GB RAM, Radeon 9800 Pro/Geforce FX5900

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
World of Goo ist noch nicht in Deutschland erschienen. Das Spiel ist unblutig und absolut gewaltfrei. „Sterbende" Goo-Bälle zerplatzen einfach. Wir erwarten allerhöchstens eine Freigabe ab 6 Jahren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (Download)
Spielzeit (Std.:Min.): 9:30



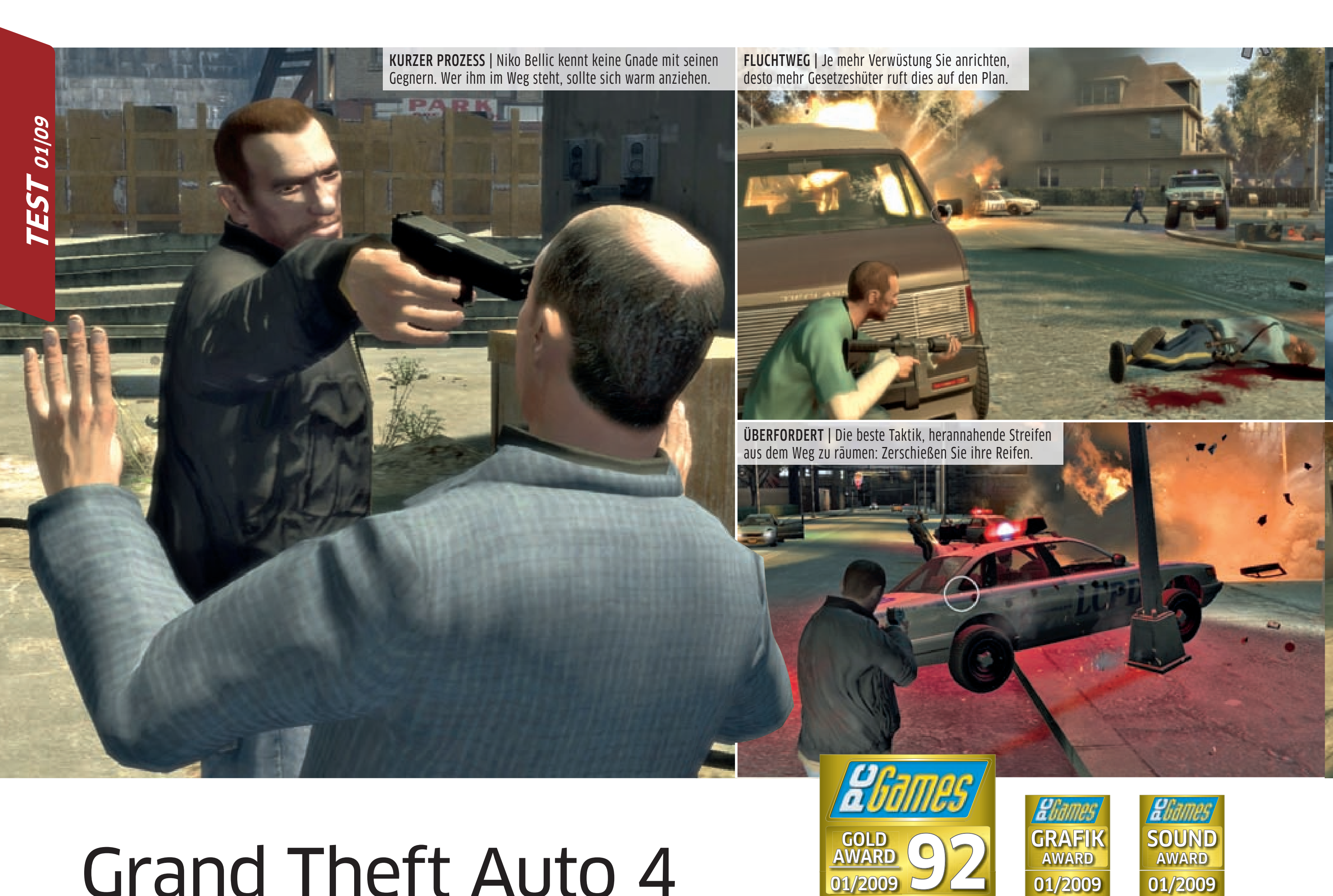
Butterweich und absolut stabil – World of Goo macht auf keinem unserer zwei Testrechner Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Clevere physikbasierte Puzzles
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad: locker zu lernen, knifflig zu meistern
- ➕ Kinderleichte Bedienung
- ➕ Kunstvolles 2D-Design
- ➕ Wunderschöner Soundtrack
- ➕ Niedliche Storyline
- ➕ Angemessener Umfang
- ➕ Günstiger Preis
- ➕ Läuft auch auf Uralt-PCs
- ➖ Musik wiederholt sich oft
- ➖ Teils fummelige Bälle-Auswahl

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**



KURZER PROZESS | Niko Bellic kennt keine Gnade mit seinen Gegnern. Wer ihm im Weg steht, sollte sich warm anziehen.

FLUCHTWEG | Je mehr Verwüstung Sie anrichten, desto mehr Gesetzeshüter ruft dies auf den Plan.

ÜBERFORDERT | Die beste Taktik, herannahende Streifen aus dem Weg zu räumen: Zerschießen Sie ihre Reifen.

PC Games GOLD AWARD 92 01/2009 | PC Games GRAFIK AWARD 01/2009 | PC Games SOUND AWARD 01/2009

Grand Theft Auto 4

Von: Sebastian Weber

Das erfolgreichste Konsolenspiel des Jahres kommt auf den PC. Hat sich das Warten gelohnt?

SO TESTETEN WIR

Rockstar schickte uns kurz vor Redaktionsschluss eine Version, die sich auf keinem unserer Rechner starten ließ. Grund dafür vermutlich Probleme mit der Aktivierung. Wir spielten die PC-Version vor Ort beim Publisher. Die Fassung entsprach nicht der Verkaufsversion, stürzte während der gesamten Spielzeit lediglich einmal ab und brachte spielbare Bildwiederholungsraten auf den Bildschirm. Da der Test so aber erst kurz vor Heftabgabe stattfinden konnte, war es zu spät, **GTA 4** im Einkaufsführer zu ergänzen. Dies holen wir kommende Ausgabe nach.

Niko Bellic ist ein gebrochener Mann, ein Ex-Soldat, der, gezeichnet von den Grausamkeiten, die er im Krieg erlebt hat, nach Liberty City auswandert. Doch was er in der New York nachempfundenen Metropole findet, ist alles andere als harmonisch: Schon wenige Tage nach seiner Ankunft trifft Niko auf erste Kleinkriminelle, bekommt es dann mit der Mafia zu tun. Auf dem Weg dorthin treffen Sie allerlei wunderbar gezeichnete Charaktere, manche verrückt, andere furchteinflößend. Rockstar spielt mit typischen Klischees aus Gangsterfilmen und erzählt eine düstere, brutale Geschichte, in der aber regelmäßig durch ironisch überzeichnete Situationen und Gespräche die Härte mancher Handlung überspielt wird. Das ist auch bitter nötig, denn Nikos „Karriere" klingt wie die Eintrittskarte in die Sicherheitsverwahrung:

GTA 4 bleibt seinen Vorgängern treu und entsprechend bekannt werden Ihnen die Missionsarten vorkommen. Sie vermöbeln Typen, um Schutzgeld zu erpressen, klauen teure Schlitten für Autoschieber, liquidieren mächtige Gangster für die Mafia, fahren Rennen und so weiter. Wer die vorangegangenen Teile der Reihe kennt, weiß, was ihn erwartet.

Und derjenige weiß auch, dass es **GTA 4** während eines Auftrages nicht gestattet, frei abzuspeichern. Stattdessen aktualisiert das Spiel Ihren Spielstand nach erfolgreich gelösten Aufgaben – der einzige schwerwiegende Kritikpunkt, mit dem PC-Spieler schon immer zu kämpfen haben. Denn an so mancher kniffliger Mission scheitern Sie dadurch einige Male, und sei es nur, weil Sie die letzte Kurve vor Ihrem Ziel nicht erwischt haben. Solche Momente treiben dem Spieler kurz die Zornesröte ins Gesicht.

Motivierender sind die Nebenmissionen und Kleinigkeiten, an die Rockstar gedacht hat. Im Lauf der Spielzeit gewinnen Sie Freunde, mit denen Sie hin und wieder etwas unternehmen sollten. Einen trinken gehen, das Kabarett besuchen oder Bowling spielen, die Möglichkeiten sind vielfältig und passen sich glaubwürdig ins Spielgeschehen ein. Dass die meisten Freizeitaktivitäten zudem in Minispiele verpackt sind, sorgt für jede Menge Abwechslung im Ganovenalltag.

Mit GTA: San Andreas hat Rockstar seinerzeit versucht, Rollenspielaspekte in seiner Reihe zu etablieren. Wenig erfolgreich, denn viele Spieler mochten es nicht, ihren Körper in der virtuellen Muckibude stählen zu müssen oder dick zu werden, wenn sie einige Burger zu viel hatten. Die Folge: **GTA 4** verzichtet auf solche Spielereien, nicht aber auf liebevolle Details, welche die Spielwelt glaubwürdig machen. Um etwa Ihre Lebensenergie wieder aufzufüllen, kaufen Sie Niko einen Hotdog. Oder Sie suchen ein Internet-Café auf, in dem Sie E-Mails checken und sich eine Freundin suchen. Oder Sie kleiden Niko in verschiedenen Geschäften neu ein – von vornehm-luxuriös bis hin zu billig aus dem Osten importiert. Die Möglichkeiten sind enorm vielfältig und man ertappt sich – wie so oft in einem **GTA** – dabei, einfach ohne Sinn durch die Stadt zu fahren, um zu sehen, was es alles zu tun gibt.

BLOSS WEG | Wie in **GTA** üblich, klauen Sie sich Ihren fahrbaren Untersatz einfach. Das sieht die Polizei natürlich gar nicht gerne.

VORSICHT | Die Explosion von Fahrzeugen löst oft eine Kettenreaktion aus. Fängt Ihr Flitzer Feuer, sollten Sie schnell rausspringen.

KOLLATERALSCHADEN | Verfolgungsjagden durch die Stadt fordern einige Opfer. So sind schnell die Cops hinter Ihnen her.

HÜBSCH | Die Grafik-Engine stellt die Action auf dem Bildschirm opulent dar. Jede Menge Objekte und Explosionen lassen den Monitor erzittern.

Die Streifzüge lohnen sich. Nebenmissionen finden Sie nämlich eher zufällig. Natürlich dürfen Sie sich auch in GTA 4 wieder als Gesetzeshüter oder Krankenwagenfahrer versuchen, doch es gibt auch Überraschenderes. In Liberty City verteilt warten flüchtige Bekannte von Niko, die kleine Aufgaben für ihn bereithalten. Die Kollegen sind allerdings nicht auf der Karte verzeichnet, sondern erscheinen nur dann darauf, wenn Sie sich in ihrer Nähe befinden.

Das alles addiert sich zu einer enormen Spielzeit. Alleine die Hauptmissionen beschäftigen Sie gut 40 Stunden lang und werden von ansehnlichen Zwischensequenzen zusammengehalten. Hier hat sich Rockstar abermals von der Traumfabrik Hollywood inspirieren lassen, nutzt Kamerafahrten, Musik und vor allem die durchgehend hervorragenden Sprecher, um seine Charaktere zu zeichnen. Einziger Wermutstropfen: Es gibt keine deutsche Sprachausgabe, nur übersetzte Untertitel. Wer also der englischen Sprache nicht ausreichend mächtig ist, dem entgeht einiges an Atmosphäre.

Die Umsetzung der Steuerung hat Rockstar ebenfalls gewohnt gut hinbekommen, denn die Entwickler behalten das gewohnte Grundgerüst bei. Das verdient Lob, aber genauso Tadel. Lob vor allem deshalb, weil es kinderleicht von der Hand geht, mit Niko durch die Stadt zu schlendern oder seine Gegner aufs Korn zu nehmen – selbst während der Fahrt. Tadel wegen der gewöhnungsbedürftigen Bedienung der Flitzer per WASD. In Feuergefechten dient die rechte Maustaste dazu, auf Ihre Widersacher zu zielen. Mit dem Mausrad zoomen Sie heran, die Taste Q lässt Niko in Deckung gehen. Da Sie mit dem Büronager präziser zielen als mit einem Gamepad, ist die Vorgehensweise in den meisten Schießereien anders als bei der Konsolenversion. Wo Sie normalerweise Deckung suchen würden, um sich die beste Vorgehensweise zu überlegen, nehmen geübte Shooter-Spieler einfach einen Gegner nach dem anderen ins Visier und verteilen ohne große Probleme Kopfschüsse. Der KI merkt man dabei an, dass sie nicht dafür ausgelegt ist. Immer wieder kommen die Schergen aus ihrer Deckung hervor, obwohl gerade die blauen Bohnen auf ihre Deckung einprasseln. Davon abgesehen machen die Feuergefechte aber wegen der bombastischen Effekte viel Spaß und fordern trotz der ab und an seltsam reagierenden Widersacher, denn Niko steckt nur wenige Treffer weg.

In Sachen Optik legt die PC-Version im Vergleich zu den Fassungen der Next-Gen-Konsolen im Detail zu. Auf den ersten Blick sehen Kenner beider Varianten kaum einen Unterschied, denn er findet sich vor allem in der höheren Weitsicht, schärferen Texturen und höheren Maximalauflösungen. Die erhöhte Weitsicht bedeutet vor allem, dass entfernte Straßenzüge nicht in einem unrealistischen Nebel-Unschärfeeffekt verschwinden, sondern klar bleiben. Trotzdem erkennen Sie Gegenverkehr am Horizont kaum früher, denn auch die PC-Version von GTA 4 blendet die Karossen ab einer bestimmten Entfernung aus.

In den Einstellungen dürfen Sie zwar genau regeln, wie hoch das Verkehrsaufkommen auf den Straßen Liberty Citys ist, wie brillant die Schatten wirken, wie groß die Weitsicht am Ende sein soll – alles per leicht zu durchschauendem Schieberegler. Doch: Stellen Sie zum Beispiel die Weitsicht auf den Maximalwert, erlaubt es das Spiel nicht mehr, die Verkehrsdichte zu erhöhen. Und umgekehrt. Das ist sinnvoll, denn die Hardware-Anforderungen gibt Rockstar zwar mit humanen Werten an, die riesige Metropole, die Hunderten von Passanten und Wagen und all die anderen Details, die Liberty City glaubwürdig machen, zehren stark an der Leistungsfähigkeit Ihres Rechenknechts. Doch Bellics Leidensweg macht auch in niedrigerer Detailstufe süchtig. Wer dem Weihnachtsmann noch einen Wunsch stecken möchte, sollte das Jahresticket für Liberty City allem anderen vorziehen ... ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



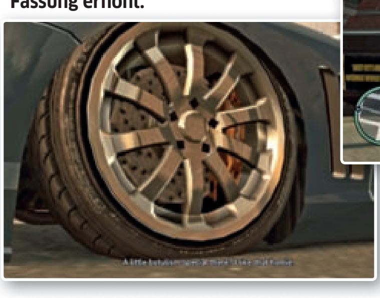
„Die Geduld hat sich gelohnt: GTA 4 toppt alle Erwartungen."

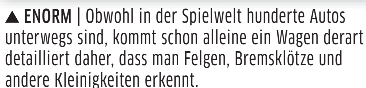
Nach etwa 40 Spielstunden auf der Xbox 360 und 10 Stunden mit der PC-Version steht für mich fest: Niko Bellic ist mein Antiheld des Jahres. Kein anderes **GTA** hat mich so lange vor den Bildschirm gefesselt wie der vierte Teil. Jetzt schwappt das Erfolgsrezept der Konsolen, nämlich grandiose Grafik und eine spannende Story mit facettenreichen Charakteren, auf den PC – und das ohne viel Anlass zur Kritik. Doch am meisten freue ich mich über den Video-Editor. Denn der bringt selbst nach wochenlangem Spielspaß noch einen Grund, warum **GTA 4** nicht in der Schublade verschwinden sollte. Genial, Rockstar!

VERGLEICH ZUR XBOX-360- UND PLAYSTATION-3-VERSION

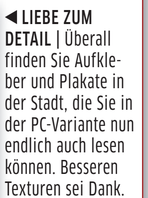
GRAFIK

Die Weitsicht, Texturauflösung sowie maximale Bildschirmauflösung hat Rockstar für die PC-Fassung erhöht.





▲ **ENORM** | Obwohl in der Spielwelt hunderte Autos unterwegs sind, kommt schon alleine ein Wagen derart detailliert daher, dass man Felgen, Bremsklötze und andere Kleinigkeiten erkennt.



◀ **LIEBE ZUM DETAIL** | Überall finden Sie Aufkleber und Plakate in der Stadt, die Sie in der PC-Variante nun endlich auch lesen können. Besseren Texturen sei Dank.

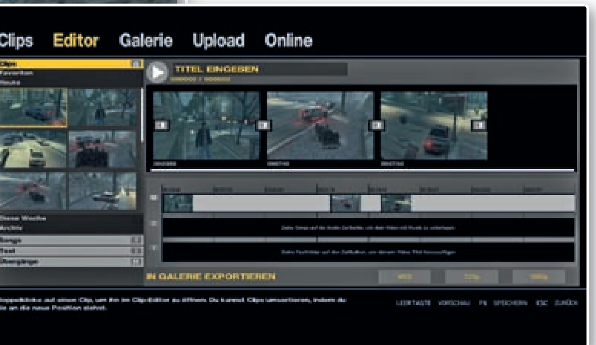


▶ **ALLES KLAR** | Die PC-Version erlaubt es, im Helikopter die gesamte Stadt zu überblicken. Trotzdem blendet **GTA 4** in der Entfernung Wagen und Passanten aus, um Rechenleistung zu sparen. Verständlich, aber unschön.

VIDEO-EDITOR

Die große Neuerung für die PC-Version: der Video-Editor. Einfacher geht es kaum.





▲ **EFFEKTE** | Die einzelnen Clips dürfen Sie auch bearbeiten. Möchten Sie eine Kamerafahrt oder Zeitlupe? Die Möglichkeiten sind beinahe unbegrenzt und schnell durchschaut.

▶ **LEICHT VERSTÄNDLICH** | Im Editor schneiden Sie die Clips aneinander, legen Musik darunter oder passen die Überblendeffekte an. Alles einfach per Drag & Drop. Toll!

▲ **GALERIE** | Mit der Taste F2 speichern Sie während des Spiels Szenen ab, die Sie schließlich in diesem Fenster wiederfinden. Von hier aus editieren Sie die Clips, laden Sie im Social Club von Rockstar hoch oder exportieren sie als echte Videos.

STEUERUNG

In Sachen Bedienkomfort hält Rockstar am gewohnt guten Steuerungskonzept mit Maus oder Controller fest. Dabei haben beide Varianten ihre Vor- und Nachteile:

- ➕ Schusswechsel steuern sich mit Shooter-typischer WASD-Maus-Kombination präzise und angenehm.
- ➕ Die Kamera lässt sich mit der Maus schneller drehen als per Gamepad.
- ➕ Zielen und Feuern während der Fahrt mit der Maus exakter
- ➖ Autofahren mit den Tasten WASD gewöhnungsbedürftig
- ➖ Die Steuerung der Minispiele (etwa Bowling oder Billard) braucht etwas Übung.



- ➕ Bedienung der Fahrzeuge mit Analogsticks und Trigger besser zu dosieren
- ➕ Schießereien fallen taktischer aus, da man öfter Deckung sucht, um in Ruhe zu zielen.
- ➖ Schusswechsel sowohl zu Fuß als auch im Wagen ungenau und von Auto-Aiming abhängig

GRAND THEFT AUTO 4



Ca. € 50,-
3. Dezember 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rockstar North
Publisher: Rockstar Games
Sprache: Englisch (deutscher Untertitel)
Kopierschutz: Stand zu Redaktionsschluss nicht fest, Details folgen laut Rockstar zur Veröffentlichung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderhübsch gestaltete Straßenzüge, detailreiche Autos, teilweise matschige Texturen. Mancher Charakter wirkt klobig.
Sound: Stimmungsvolle Synchronisation und Musik, satte Sound-Effekte
Steuerung: Per Pad und Maus-Tastatur-Kombination gut spielbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einzelmodi (wie Deathmatch), teambasierte Modi (wie Team-Deathmatch), kooperative Modi
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

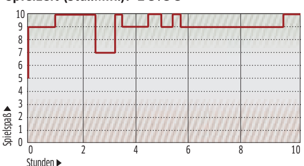
(HERSTELLERANGABEN)
Minimum: Intel Core 2 Duo 1.8 GHz/ AMD Athlon X2 64 2.4 GHz, 256 MB NVIDIA 7900/256 MB Ati X1900, 1.5 GB RAM
Empfehlenswert: Intel Core 2 Quad 2.4 GHz/AMD Phenom X3 2.1 GHz, 512 MB NVIDIA 8600/512 MB Ati 3870, 2 GB RAM (XP)/2.5 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe.
Sie schießen Ihre Gegner über den Haufen, überfahren Leute, sprengen sie mitsamt Wagen in die Luft, etc. Die Gewalt wirkt dabei realistisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Content Complete
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die gespielte Version stürzte einmal ab und brach hin und wieder in Sachen Performance ein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer Umfang
- ➕ Interessante Story und Charaktere
- ➕ Minispiele und Nebenbeschäftigungen bringen Abwechslung
- ➕ Glaubwürdige, lebendige Welt
- ➖ Kein freies Speichern möglich
- ➖ Schusswechsel teilweise zu leicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**



ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



WINDBREAKER
Atmungsaktiv, wind- und wasserabweisend.
Material: 100% Nylon
Futter: 100% Polyester
Größen: M, L, XL

‚DESERT STORM'
T-860.20 **€ 39,90**

‚SCHWARZ'
T-870.95 **€ 39,90**

Windbreaker in weiteren Farben, auch für Ladies unter **closeup.de**



MICHAEL JORDAN - WINGS
Langbahnposter
Maße: 182,5x58,5 cm
G-268.636
€ 18,90



BEACH BUMS by Jason Ellis
Maße: 91,5x61 cm
G-846.025 **€ 7,99**

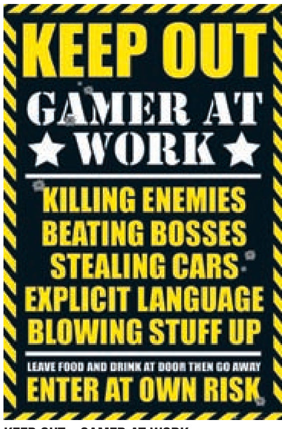


BUD SPENCER & TERENCE HILL
Maße: 91,5x61 cm
G-843.930 **€ 7,99**

5.800 WEITERE POSTER AUF closeup.de



BATMAN - THE DARK KNIGHT
Maße: 68x98 cm
G-845.730 **€ 7,99**



KEEP OUT - GAMER AT WORK
Maße: 61x91,5 cm
G-846.075 **€ 6,99**



TWILIGHT
Maße: 61x91,5 cm
G-848.285 **€ 6,99**

M65 REGIMENT JACKE ‚OLIV'
Der klassische Army Parka in extrem gewaschener Optik mit vielen Applikationen und Aufnäher an Brust und Arm. Extra warm durch austrennbares Futter aus Fell-Imitat.
Obermaterial: 100% Baumwolle, · Futter: 67% Baumwolle, 33% Nylon
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.25 **€ 89,90**



SONNENBRILLE ‚NEO' STYLE
Gläser aus bruchsicherem, kratzfestem Polycarbonat, UVA und UVB Schutz
Z-837.225 **€ 9,99**

CRIME SCENE
Fleecedecke aus 100% Polyester
Witzig und kreativ:
Mit der Crime Scene Decke wird dein Kuschelplatz zum Tatort.
Maße: 130x150 cm
T-897.10
€ 16,90



APOKALYPSE NOW: ‚CHARLIE DON'T SURF'
T-Shirt, oliv,
Größen: M, L, XL
T-912.90 **€ 14,90**



GEARS OF WAR
Umhängetasche, schwarz,
Maße: 36x32x12 cm
Z-836.820 **€ 39,90**



Lieferung erfolgt ohne Batterien. Benötigt werden 3 x AA LR6
Z-998.000 je € 0,49

ERWIN DAS WÜRGEHUHN
Plüschfigur, läuft, gackert und schlägt mit den Flügeln. (Packt man den Gockel aber am Hals schreit und zappelt er.) Größe: ca. 29 cm
H-830.345 **€ 15,90**



PULP FICTION: BAD MOTHER FUCKER
Bestickte Brieftasche aus Ledernachbildung.
Die ultracoole Brieftasche von Jules Winnfield alias Samuel L. Jackson aus DEM Kultfilm der 90er Jahre! Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!

Hersteller: NECA
Maße: 11x10,5 cm
Z-828.960 **€ 16,90**

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

closeup.de



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 € 14,90

DIE RECHTE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, oliv
Größen: M, L, XL
T-912.45 € 14,90



THE DUDE MINDS
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.30 € 15,90

WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90



WORLD OF PAIN
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-914.45 / € 15,90



CHUCK YOU
T-Shirt in Premiumqualität, grau
Größen: M, L, XL, XXL
T-902.65 / € 15,90



‚KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 / € 14,90



EVOLUTION
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40 / € 15,90

WORLD OF WARCRAFT 3: BLOOD ELF PALADIN: QUIN'THALAN SUNFIRE
Actionfigur aus Kunststoff
Hersteller: DC Unlimited
Maße: 21,6 cm
H-831.985
€ 18,90



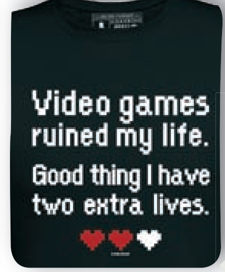
PRIVATE INVESTIGATOR
T-Shirt, braun
Größen: M, L, XL
T-911.35 / € 16,90



THE SIMPSONS
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-911.85 € 16,90



WENN WIR NICHT GEWINNEN …
T-Shirt, grün
Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 / € 15,90



VIDEO GAMES RUINED MY LIFE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-893.00 / € 15,90



HEADPHONES
T-Shirt, weiß
Größen: M, L, XL
T-914.90
€ 16,90

CHUCK NORRIS - UNENDLICH
T-Shirt, graumeliert
Größen: M, L, XL
T-914.70 / € 15,90



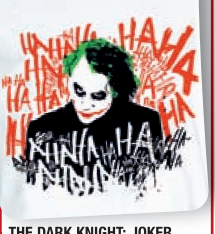
THE PUNISHER
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-900.70 € 19,90



STOP FOLLOWING ME
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-915.00 / € 14,90



WORLD OF WARCRAFT: HORDE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-903.55 / € 19,90



THE DARK KNIGHT: JOKER
T-Shirt, weiß
Größen: S, M, L, XL
T-912.75 € 19,90



Hol Dir den GRATIS-KATALOG unter closeup.de



OH WHEN THE SAINTS „Wir watten durch ein Meer von Blut…"
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL
Mit bedruckten Armen: VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links)
T-908.85 € 17,90



DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.90 € 14,90
Girlie-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L
T-884.20 € 18,90

GLEICH MITBESTELLEN!
4 x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49 (10)

THE SIMPSONS: KUCKUCKS-WANDUHR
Material: Kunststoff Maße: 20,5x22,5x10,5 cm
Z-837.120 € 39,90

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern · Versandkosten: BRD € 3,99 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, PayPal, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

GRAUSIGE LAGUNE | Als Amerikaner kämpfen Sie auf Inseln im Pazifik, den Abzug durchgedrückt

HAUPTSTADT | Die Rote Armee greift in der russischen Kampagne den Reichstag an, Sie sind mittendrin.

FLAUES GEFÜHL | Grausige Szenen: Russische Soldaten erschießen einen Gefangenen. Kriegsalltag?

Call of Duty: World at War

Von: Robert Horn

Weltkriegs-Shooter gelten als ausgelutscht. World at War lutscht fleißig mit.



AUF AB-18-DVD
• Unzensiertes Video zum Spiel

Noch vor einem Jahr ging ein Ruck durch die Shooter-Gemeinde: Die wohl bekannteste Weltkriegs-Spiele-Serie der Welt schlug plötzlich einen Haken, sprang von der Vergangenheit in die Gegenwart und verzückte Kritiker und Fans gleichermaßen. Call of Duty 4: Modern Warfare brachte Action im bis dahin kaum gekannten Maßstab auf die Bildschirme, schuf Online-Schlachten mit dem Suchtfaktor eines World of Warcraft. Ein Hit für die Ewigkeit war geboren.

Der fünfte Teil der Serie kehrt nun in die Vergangenheit zurück, gespickt mit Vorsätzen und Ideen des brillanten Modern Warfare. Allerdings sitzen nun nicht mehr die Väter der Reihe, Infinity Ward, auf dem Regiestuhl, sondern Zweitverwerter Treyarch, bekannt für mehrere Konsolen-Call of Dutys.

In das Grafik-Gewand des Vorgängers gehüllt, offeriert Ihnen World at War eine Mixtur bewährter Elemente, die die Serie seinerzeit unsterblich machten. Der Shooter kracht und wummst an jeder Ecke, perfekt durchchoreografierte, schlauchige Levels lassen keine Zeit zum Ausruhen. Action regiert kompromisslos.

Ihr Einsatz an der Front beginnt während des Pazifikkrieges, den die USA seinerzeit mit Japan führten. Ein Schauplatz also, der im Vergleich zu Nazi-Deutschland bisher wenig Entwickler-Aufmerksamkeit erhielt. Dementsprechend frisch wirkt die Szenerie: Malerische Strände, dichte Dschungel und wogende Palmen, in strahlenden Sonnenschein getaucht, erfreuen Spielerherzen, die sich an Ruinen und zerstörten Landschaften satt gesehen haben.

Der Einstieg in das Action-Feuerwerk schockiert: Vor Ihren Augen wird ein Kamerad gefoltert und schließlich ermordet, Sie schauen hilflos zu, selbst gefesselt und dem Tod nahe. Natürlich taucht Rettung auf, man drückt Ihnen eine Waffe in die Hand, der Startschuss zur bildgewaltigen Ballerorgie fällt. Von jetzt an zählt nur noch Kimme und Korn, das systematische und reaktionsschnelle Abschießen der Gegnermassen. Was Sie erwartet, ist Call of Duty, durch und durch.

> Von jetzt an zählt nur noch Kimme und Korn.

Schreie, Explosionen an allen Seiten, um Sie herum dutzende Kameraden, einer nach dem anderen sinkt getroffen in den Staub. Egal, Bindungen bauen Sie eh nicht auf, der Gefallene wird innerhalb von Sekunden ersetzt. So kämpfen Sie sich immer weiter voran, erleben Weltkriegs-Shooter-Alltag: Stellun-



KOLLEGE | Immer an Ihrer Seite: Corporal Roebuck. Der Ausdruck „harte Sau" passt zu ihm.


TOD VON OBEN | Ab und zu dürfen Sie als Amerikaner mächtige Luftunterstützung anfordern.

DAS KENNEN WIR DOCH!

Call of Duty: World at War recycelt (wie schon die Vorgänger) ungeniert bekannte Kriegsfilme. Dieses Mal wurde sogar in der eigenen Vergangenheit gewildert.


In der russischen Kampagne kämpfen Sie sich Ihren Weg durch Berlin frei. Ihr Ziel ist der Reichstag. Was Sie dort machen? Na, die russische Fahne hissen. Exakt das Gleiche haben Sie bereits im allerersten Teil der Reihe getan. Gut, das ist schon fünf Jahre her, aber etwas Neues ist den Entwicklern nicht eingefallen?


Auch der Anfang aufseiten der Russen ist nicht neu, sondern fast 1:1 einer Szene aus dem Film **Duell: Enemy at the Gates** nachempfunden. Die anschließende Scharfschützen-Mission kennen Spieler übrigens auch: Nahezu dasselbe (nur in modern) passiert in **Call of Duty 4: Modern Warfare**.


Strände zu stürmen, gehört anscheinend in jeden Weltkriegs-Shooter. Dementsprechend darf auch in **World at War** eine solche Szene nicht fehlen. Unter pompöser Musik und jeder Menge Explosionen greifen Sie in der zweiten Mission die Insel Peleliu an. Nett, aber schon gefühlte 100 Mal erlebt.

gen einnehmen, Flak-Geschütze sprengen, Bunker ausheben, Schützengräben säubern, Stellungen halten, Panzer aufhalten. Kaum ein Element, das **World at War** Ihnen vorsetzt, ist neu, unbekannt und wurde nicht schon in zig anderen Kriegsspielen bis zum Erbrechen wiedergekäut.

Eine Ausnahme bilden hier Ihre Gegner, die Japaner. Die haben nämlich einige Taktiken auf Lager, die so in noch keinem Shooter zu sehen waren. Zum Glück, denken wir, als wir miterleben, was die Entwickler unter angeblich authentischem (also damals exakt so stattgefundenem) Kampfverhalten verstehen. Gebunden an ihren Ehrenkodex und unbeugsamen Willen, stürzen sich die Japaner nämlich lieber mit aufgezogenem Bajonett auf ihre Gegner, als sich zu ergeben.

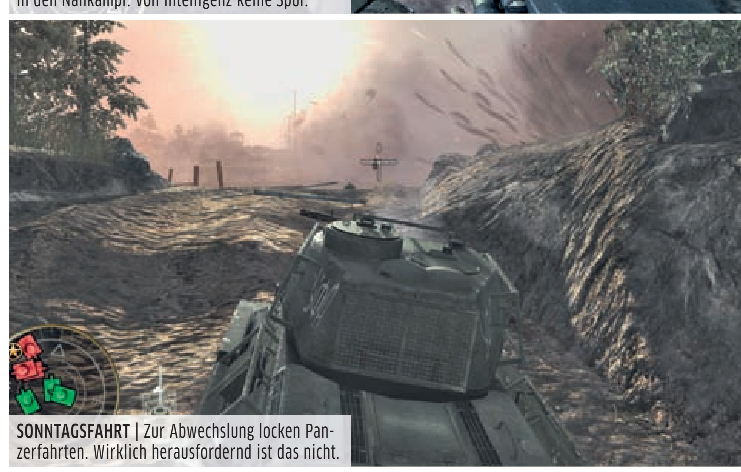
So passiert es immer wieder, dass Sie ein gebrülltes „Banzai!" aus der Baller-Lethargie reißt und wenige Sekunden später eine Horde kreischender Feinde auf Sie zustürzt. Reagieren Sie nicht schnell genug mit Hämmern der Nahkampftaste, enden Sie aufgespießt im Sand, der Ladebildschirm wartet. Wenn Sie allerdings schnell genug sind, rammen Sie Ihrerseits dem Angreifer in einer derben Animation ein Messer in den Hals.

Das System der selbstmörderischen Japaner verbreitet aber auch einigen Frust. Denn immer wieder geschieht es, dass Ihre Feinde trotz dutzendfacher Übermacht sinnfrei mit dem vorgestreckten Bajonett auf Ihre Truppe zustürmen und dementsprechend im Abwehrfeuer untergehen. Authentische Kampftechnik und Ehrenkodex hin oder her, so ein Verhalten ist schlicht unglaubwürdig.

Dazu kommt, dass Ihnen die Japaner gern gut getarnt im hohen Gras oder unter versteckten Bodenplatten auflauern. Sie können sich also niemals sicher sein, von wo genau Ihre Feinde als Nächstes kommen.

Mehr als dumpf agierendes Kanonenfutter stellen feindliche Einheiten also kaum dar, die spielerische Herausforderung liegt einzig darin, ganze Horden an Widersa-


LEMMINGE | Japaner gehen gerne und oft sinnlos in den Nahkampf. Von Intelligenz keine Spur.


SONNTAGSFAHRT | Zur Abwechslung locken Panzerfahrten. Wirklich herausfordernd ist das nicht.



BRENNBAR | Flammenwerfer wirken auf nahe Distanz verheerend, reißen Massen in den Tod.



HALT! HINTERHALT! | Skripte sorgen dafür, dass immer wieder Unvorhergesehenes passiert.

chern nach und nach auszuschalten und dann bis zu einem bestimmten Punkt vorzurücken, bis ein Trigger die nächste Welle an Bleischluckern auf Sie entlädt. Die größte Gefahr geht dabei von den unzähligen Granaten aus, die Ihnen ständig um die Ohren fliegen. Mit einem Tastendruck schleudern Sie die Dinger zwar flugs Richtung Absender zurück, oft genug beendet aber ein solches Wurfgeschoss Ihr virtuelles Leben. In Call of Duty: World at War werden Sie sprichwörtlich tausend Tode sterben.

Neben dem Pazifik führt Sie der Shooter auch in der Gestalt von Private Petrenko durch den russischen Feldzug. Der beginnt in Stalingrad und endet klassisch in Berlin, wo Sie bei der Erstürmung des heftig umkämpften Reichstages mitwirken. Das kommt Ihnen bekannt vor? Klar, denn genau das erlebten Spieler schon im ersten Call of Duty aus dem Jahr 2003. Liebe Entwickler, fällt euch denn gar nichts mehr ein? Müssen nun komplette Kampagnen wiederverwendet werden? Schade, denn atmosphärisch überzeugt der russische Feldzug: Die düstere Umgebung des zerstörten Stalingrad bildet eine spannende Kulisse mit einem gelungenen (wenn auch geklauten) Einstieg, der Gänsehaut erzeugt.

> Liebe Entwickler, fällt euch denn gar nichts mehr ein?

Schwer verletzt liegen Sie inmitten gefallener Kameraden in einem schmutzigen Graben, deutsche Soldaten stapfen durch den schauderhaften Ort, exekutieren Überlebende. Am Himmel gleiten schwere Bomber dahin. Zum Zuschauen verdammt, beobachten Sie die Wehrmacht bei ihrem schaurigen Handwerk. Die folgende Mission stellt Sie an die Seite von Sergeant Reznov, einem glaubhaft dargestellten Kriegsveteranen, der Sie fortan auf Schritt und Tritt begleitet. Leider ist er, zusammen mit seinem Pendant auf amerikanischer Seite, Korporal Roebuck, die einzige Figur, die im Gedächtnis hängen bleibt. Denn was für Gegner gilt, trifft auch auf Ihre Kameraden zu. Sie sind Massenware, Kanonenfutter, das in großen Stückzahlen dahingerafft wird.

Selbst wenn hin und wieder Schlüsselfiguren sterben, lässt einen das kalt. Zu gering ist die Bindung, zu uninteressant der Charakter, der hinter dem Toten steht. Ein Titel wie Brothers in Arms, das in aufwendigen Zwischensequenzen seine Protagonisten beleuchtet, zeigt, wie es besser funktioniert.

Der Kampf zwischen russischen Ruinen hält nicht lange an: Kurz nach Start der Kampagne beginnen Sie zusammen mit der Roten Armee, die Invasion der Deutschen zurückzuschlagen, um sich schließlich unter heftiger Gegenwehr bis nach Berlin vorzukämpfen. Die Härte, mit der Treyarch diesen Krieg thematisiert, lässt an manchen Stellen Sprachlosigkeit erblühen.

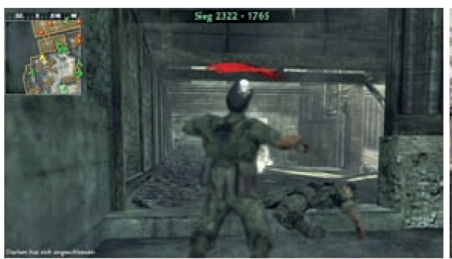
Explizite Gewalt (wie etwa die Folterszenen zu Beginn) bekommen Sie zwar selten zu Gesicht, doch immer wieder fordern Anweisungen der Begleiter Ihren gesunden Menschenverstand zur Rebellion: Kollege Reznov etwa betont mit beharrlicher Unabläs-

MEHR SPIELER?

Traditionell bieten Call-of-Duty-Spiele einen umfangreichen Mehrspieler-Part:

Der Mehrspielermodus von Call of Duty: World at War orientiert sich in großen Teilen an dem des Vorgängers. Anstatt Sie in kurzweilige Online-Ballereien zu schicken, glänzt der Modus mit einem Erfahrungssystem, das zum Weiterspielen animiert. Für gelungene Aktionen wie Abschüsse, eingenommene Punkte oder Rundensiege erhalten Sie Erfahrungspunkte, durch die Sie im Level aufsteigen. Dadurch schalten Sie neue Waffen und Spezialattribute (etwa erhöhte Schusskraft) frei.

Anstatt vorgefertigter Klassen bietet World at War eine frei definierbare Charakterwahl, bei der Sie bestimmen, welche Ausrüstung Ihr Held in die Schlacht tragen soll. PC Games konnte zum Zeitpunkt des Tests nur wenige Stunden online verbringen, die Testversion trudelte schlicht zu spät ein. Von einer Bewertung sehen wir daher ab. Stattdessen planen wir, die vielversprechende Online-Ballerei gemeinsam mit Ihnen, unseren Lesern, in einer fröhlichen LAN-Party unter die Lupe zu nehmen. Näheres dazu erfahren Sie demnächst auf unserer Webseite www.pcgames.de.



FRONTEN | Japaner, Amerikaner, Russen und Deutsche: Vier Völker sind vertreten. Spielerische Unterschiede gibt es nicht.



MASSIG | Acht Online-Modi mit bis zu 32 Spielern erfreuen. Die Karten sind unübersichtlich, aber stimmungsvoll.



LEVEL-UP | Kennen und lieben Spieler aus dem Vorgänger: das suchterzeugende Rangsystem der Online-Matches.


GRASHÜPFER | Gut getarnte Asiaten hüpfen immer wieder aus Gebüschen, Bajonett vorneweg.


NICHT THERAPIERBAR | Genosse Reznov, Ihr russischer Begleiter, ist durchgeknallt und gnadenlos.

sigkeit, wie schrecklich die deutschen Bestien doch in seinem Heimatland gewütet hätten und dass es nun an Ihnen läge, dieses Unrecht mit gleicher Münze heimzuzahlen. Um Worten Taten folgen zu lassen, bekommen Sie Befehl, fliehenden Deutschen in den Rücken zu schießen. Oder das Getreidefeld, durch welches gerade ein Haufen Feinde flieht, mit Molotowcocktails in Brand zu stecken. „Auge um Auge" ist die vorherrschende, einzige Devise. Klar, wir befinden uns ja im Krieg.

Hier mögen die Meinungen auseinander gehen. Den einen wird das Gezeigte nicht stören. Schließlich stehen bei World at War die actionlastigen Ballereien klar im Vordergrund. Aufrütteln, zum Nachdenken anregen will der Shooter nicht. Andere wird solch unreflektiertes Material abschrecken und aufregen, den Spielspaß negativ beeinflussen. Auch Call of Duty: Modern Warfare besaß solche Szenen, schockte mit Gewalt und unmoralischen Momenten. Auch damals entstanden Diskussionen.

Treyarchs Produkt stellt sich aber unglücklicher an, versäumt es, mit spannender Inszenierung und guter Geschichte dem Gezeigten einen Sinn zu geben. Nicht selten wirken Szenen aufgesetzt und übertrieben, ohne die Brillanz des Vorgängers auch nur im Ansatz zu erreichen. Wenn der Abspann nach etwa sieben Stunden über Ihren Bildschirm flimmert, Sie also das Ende der russischen Kampagne erlebt haben, wissen Sie, was wir meinen. Nur um es noch einmal zu betonen: Das kann Sie stören – muss es aber nicht. Denn im Kern bleibt Call of Duty seiner Linie treu, überschüttet Sinnesorgane mit Reizen und fordert den unablässigen Einsatz der linken Maustaste.

Hin und wieder nehmen Sie, um das Geschehen aufzulockern, hinter dem Steuer von Fahrzeugen Platz. Auch hier greift der Shooter auf seine eigenen Standards zurück. So zuckeln Sie etwa mit einem T-34-Panzer gegen die letzten Verteidigungsanlagen vor Berlin, zerlegen Feindfahrzeuge in schmucken Explosionen und räuchern Widerstandsnester mit dem eingebauten Flammenwerfer aus.

In einer anderen Mission greifen Sie als Bordschütze einen japanischen Versorgungskonvoi auf dem Meer an und helfen einem amerikanischen Flottenverband, der unter schwerem Feuer steht. Zwar versuchen die Entwickler, dieses eigentlich eintönige Dauergeballer (Wer hat hier „Moorhuhn!" gerufen?) durch spannende Segmente zu bereichern. So rutschen Sie, gekonnt animiert, zwischen den verschiedenen Kanonier-Stationen hin und her oder ziehen immer wieder Überlebende aus dem Wasser, während um Sie herum die Hölle tobt. Im Grunde haben Sie aber dennoch nicht mehr zu tun, als minutenlang aus allen Rohren zu feuern, feindliche Flieger vom Himmel zu putzen oder Kampfboote zu versenken. Zeitgemäß ist das nicht.

> Wer hat hier „Moorhuhn!" gerufen?

Bei der Vertonung seines Weltkriegs-Epos setzt Entwickler Treyarch auf gewohnt orchestrale


LICHTERLOH | Japaner verstecken sich in Bäumen. Bäume brennen gut. Gut, dass wir einen Flammenwerfer haben.

MEHRWERT

World at War erscheint neben einer Standard-Ausführung auch in der Collector's Edition im Handel:

Besonders Freunde des umfangreichen Mehrspielermodus werden mit der Spezialausgabe ihre Freude haben: Eine Woche lang verdienen Sie doppelt Erfahrungspunkte bei Online-Spielen, bekommen ein spezielles Online-Clanabzeichen und dürfen von Beginn an das FG42-Maschinengewehr nutzen, ohne erst mühsam im Level aufzusteigen. Eine Deko-Flasche liegt der Metallbox ebenfalls bei. Die ist aber, laut Hersteller, nicht zum Trinken geeignet.


ROHRPOST | Immer wenn Sie Panzer zerstören sollen, liegen zufällig Panzerfäuste rum.


MESSERSTECHER | Nur Millisekunden trennen Sie vom virtuellen Tod, wenn Sie diese Szene erleben.

Klänge, die in typisch glorifizierender Weise das Geschehen untermalen. So weit, so gut. Nebenbei setzt aber immer wieder ein rockig-technoider Soundtrack ein, der eher zu seichten Baller-Titeln wie Stranglehold (dt.) passen würde als zu einer altehrwürdigen Kriegsspiel-Serie.

Auch grafisch reißt World at War keine Bäume aus, leistet aber solide, zufriedenstellende und teils beeindruckende Arbeit. Die Engine des Vorgängers bringt bildgewaltige Szenen zustande und zaubert düstere Ruinenlandschaften oder gelungene Dschungelwelten auf den Bildschirm. Besonders die bedrohlichen, zerbombten Stadtbilder Stalingrads und Berlins gehören zu den Höhepunkten im Spiel. Einige matschige Texturen und grobkantige Modelle zeigen aber deutlich, dass das obere Ende der Grafik-Messlatte unerreichbar fern ist.

Die Quintessenz der Serie verkörpert World at War bei aller Kritik aber dennoch. Hier geht es um packend inszenierte Gefechte, geschickt gesetzte Skript-Sequenzen, Gegnermassen und unablässigen Gebrauch von Schusswaffen. Stets werden Sie gefordert, der Shooter gönnt Ihnen keine Pause. Von allen Seiten prasseln Schreie, Explosionen und Gegner auf Sie herein, das Geschehen reißt Sie in einen Strudel aus Action und Ereignissen, der so typisch ist für ein Spiel mit diesem Namen.

Die gelungene Synchronisierung trägt einen großen Teil zur Atmosphäre bei. Unter anderem lauschen Sie der deutschen Stimme von Kiefer Sutherland, Held der Fernsehserie 24. Was die Reihe groß gemacht hat, findet nun seinen Abschluss. Denn World at War soll der letzte Ausflug in den Zweiten Weltkrieg gewesen sein, so behaupten die Entwickler.

Betrachtet man das Spiel genauer, kann man bei dieser Feststellung nur erleichtert nicken. Die Luft ist raus, wie es scheint. Zwar macht der Shooter bei der Inszenierung kaum Fehler, doch wie will man etwas spannend verkaufen, was es in dieser Form schon unzählige Male gab? Ja, selbst in den eigenen Reihen haben die Entwickler gewildert, so brach liegt das Feld der frischen Ideen.

Die wenigen Neuerungen, etwa das Japan-Szenario oder der brutale Flammenwerfer, reichen kaum aus, um World at War mehr sein zu lassen als ein geradliniger Shooter, der Ihnen 15 Missionen lang Gewohntes vorsetzt. Mit Call of Duty: Modern Warfare den Sprung zum modernen, fiktiven Konflikt zu wagen, war vor etwa einem Jahr die denkbar klügste Entscheidung. Hoffen wir, dass auch ein neuer Teil diesen Weg beschreitet. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Déjà-vu: Das habe ich alles schon einmal gesehen."

Ich bin ein treuer Freund der CoD-Reihe. Die PC-Titel habe ich verschlungen, Teil 4 spiele ich nach wie vor online. Vielleicht schreckt mich deshalb World at War so ab: Alles, was ich erlebe, kenne ich so schon von früher. Noch dazu habe ich gesehen, wie genial Modern Warfare Schlüsselszenen inszeniert. Da kommt der fünfte Teil nicht heran, versucht, mit aufgesetzten Schockmomenten aus dem Einheitsbrei zu entkommen. Zumindest bei mir funktioniert das nicht. Wer bisher noch nie ein Call of Duty gespielt hat, wird dennoch Gefallen daran finden. Aber wer hat das wohl noch nicht?


GRÜNZEUG | Treyarchs Dschungel ist ansehnlich. An das Spitzen-Gewächs von **Crysis** reicht er nicht heran.


ABENDSTUND' | Des Nachts überfallen Sie einen japanischen Posten. Geballert wird wie am Tag.



1 RACHE | Von Beginn an gibt der Shooter Vollgas. Nach einem ekligen Intro drückt man uns die Waffe in die Hand und hetzt uns einer Übermacht der Japaner entgegen. Wir feuern, was das Zeug hält, und kämpfen uns durch den ersten Abschnitt. So weit, so gut.



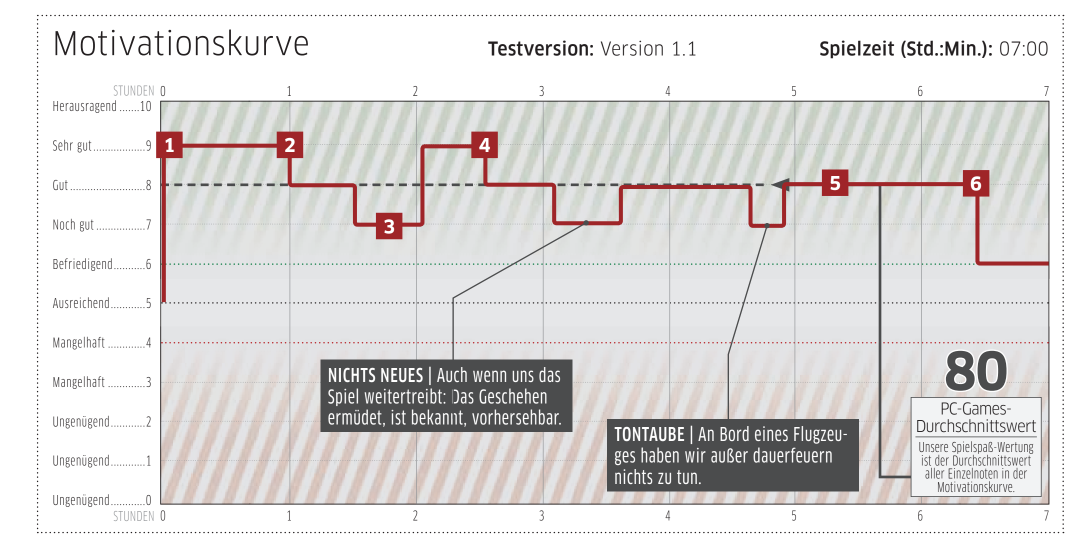
2 INVASION | Zum Klang von orchestraler Musik schippern wir mit unserem Trupp einer Insel entgegen. Um uns herum tobt der Krieg, Flugzeuge stürzen ab, Boote sinken, Menschen sterben. Schön inszeniert, aber irgendwie kommt uns das alles sehr bekannt vor.



3 FLIESSBAND | Schützengräben säubern, Flakstellungen ausheben, feindliche Wellen aufhalten: Unsere Aufgaben fordern kaum. Nichts, was wir nicht schon in unzähligen anderen Weltkriegs-Shootern gemacht hätten.

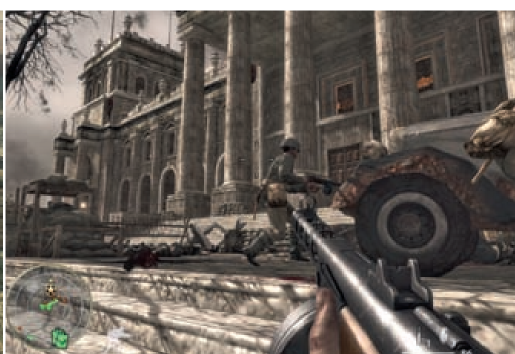


4 AUFERSTANDEN | Der Beginn der russischen Kampagne lässt frösteln. In schaurigen Bildern lernen wir den Genossen Reznov kennen, der uns auch gleich unter seine Fittiche nimmt. Zu kurz währt der Genuss einer atmosphärischen Erzählung. Die folgende Scharfschützenmission ist aus Film und Vorgängerspiel gleichermaßen geklaut. Enttäuschend!



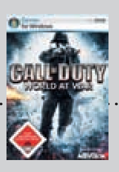


5 KENN ICH! | Wechsel in den Pazifik, wir erleben das Finale der amerikanischen Kampagne. Wie erwartet, geraten wir in eine brachiale Schlacht, auch ein Atemstocker ist dabei. Der ist allerdings so vorhersehbar, dass wir gerade mal gähnen können.



6 KENN ICH AUCH! | Mit sorgenvoller Miene nähern wir uns dem Spielende. Kann wenigstens die russische Seite mit einem tollen Abschluss aufwarten? Es sieht schlecht aus: Den Reichstag haben wir schon ein ums andere Mal im ersten Teil der Serie gestürmt. Wir behalten Recht. Schade.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



Ca. € 50,-
14. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der Shooter verwendet den SaveDisc-Kopierschutz. Eine Internet-Anbindung zur Installation ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grafik-Gewand des Vorgängers. Ausreichend, aber nicht atemberaubend. Hier und da nerven schwammige Texturen.
Sound: Krachende Kriegsgeräusche, teils nerviges Hintergrundgedudel. Solide deutsche Synchronisation.
Steuerung: Shootertypische und gewohnt zugängliche „W, A, S, D"-Bedienung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne, acht weitere Online-Spielmodi mit Rangsystem des Vorgängers
Zahl der Spieler: 2-32 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3500+/P4 3,6 GHz, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Athlon 64 3500+/P4 3,6 GHz, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Gewalt ist in World at War allgegenwärtig. Kopfschüsse sind möglich und lassen Helme fliegen, Gegner attackieren mit Bajonetten. Derbe Animationen setzen Nahkämpfe in Szene. An einigen Stellen zeigt der Shooter Folterszenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Call of Duty: World at War lief auf unserem Test-PC reibungslos. Wir spielten sowohl die englische als auch die deutsche Version komplett durch. Grafikfehler, Bugs oder Ähnliches konnten wir nicht feststellen.

PRO UND CONTRA

- \+ Typischer **CoD**-Shooter, ganz in der Tradition der Serie
- \+ Neuer Schauplatz: Pazifik
- \+ Actionreich inszeniertes Schlachtengemälde, das dem Spieler keine Pause gönnt
- − Ideen-Recycling am laufenden Band; alles schon gesehen!
- − Strohdumme, von Skripten gesteuerte Gegner
- − Übertriebene, aufgesetzt wirkende Gewalt
- − Nicht vorhandene Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 80



ÜBERLEBEN! | Eine typische Spielszene: Untote von allen Seiten, Blut an den Wänden, Hektik pur.

FRESSEN! | Dieselbe Szene aus gegnerischer Sicht: Es gilt, Menschen aufzuhalten. Egal wie.

BLOCKBUSTER | Jede Kampagne begrüßt Sie mit einem stimmungsvollen Filmplakat. Am Ende der Runde flimmert sogar ein herrlicher Abspann über den Bildschirm, der über Ihre Erfolge informiert.

Left 4 Dead

PC Games SILBER AWARD 01/2009 89

AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Zombiehorden und Waffen, was braucht ein Mehrspieler-Shooter mehr? Valve sagt: Nichts.

Es ist immer das Gleiche: Irgendetwas Schreckliches passiert, irgendwo. Plötzlich erwachen tote Menschen zum Leben, gieren nach dem Fleisch der Lebenden. Die Zombie-Infektion breitet sich aus, immer schneller verwandeln sich die Opfer in willenlose Fressmaschinen. Das Ende der Menschheit scheint unabwendbar – wenn da nicht diese kleine Gruppe Überlebender wäre, die sich mit brachialer Waffengewalt einen blutigen Pfad durch die ehemaligen Brüder und Schwestern bahnt.

Was der Stoff unzähliger Horrorbücher und -filme ist, findet nun mit **Left 4 Dead** seine würdige Umsetzung in der großen Welt der Spiele. Verantwortlich dafür zeichnet sich Entwickler Valve, zu Weltruhm gelangt mit Titeln wie **Half-Life (dt.)** oder dem genialen **Portal**. Grund genug, auch bei **Left 4 Dead** Großes zu erwarten. Und wirklich: Der kooperative Shooter begeistert, reißt zu Jubelschreien hin, löst beim Spieler eine Flut von ungeahnten Emotionen aus. Auf gut Deutsch: Sie werden sich beim Spielen die Seele aus dem Leib brüllen. Nicht etwa, weil Sie unfaire Stellen, Designschnitzer oder unnötige Bugs (Bugs? Wir reden hier von einem Valve-Titel!) zur Weißglut treiben, sondern weil die Monsterhatz vollgepackt ist mit nervenzerfetzenden Momenten, haarknappen Siegen und brutalen Niederlagen. Kein Sprachorgan dieser Welt behält die so aufgebaute Spannung für sich.

> Sie werden sich beim Spielen die Seele aus dem Leib brüllen.

Dabei kommt der Shooter recht simpel daher: Nur vier Kampagnen mit jeweils fünf Abschnitten erwarten Sie. Selbst langsame Naturen benötigen für diese 20 Levels kaum mehr als vier Stunden Durchspielzeit. Der Versus-Modus bietet sogar nur zwei Szenarien.

Auch das Spielprinzip könnte einfacher nicht sein: Als Überlebender müssen Sie lediglich das Ende des Levels erreichen, fertig. Klingt banal, doch hinter der vermeintlichen Belanglosigkeit steckt so viel Spielwitz, so viel Liebe zum Detail, dass sich so mancher gestandene Ego-Shooter davon eine dicke Scheibe abschneiden sollte.

Drei Spielmodi stehen zur Auswahl, zwei davon sind wahre Spaßbomben. Der erste dagegen, der reine Einzelspielermodus, dient höchstens zur Vorbereitung und zum Einstieg in die actionreiche Hetzjagd. Hier starten Sie das

VOR-ORT-TEST

Seit Half-Life 2 verschickt Valve keine Testmuster mehr. Wir haben Left 4 Dead deshalb direkt in Seattle getestet. Zwei Tage lang checkten wir Koop- und Versus-Modus, spielten allein, zu zweit oder auch mit acht Mann im LAN. Einzig eine Partie im Internet bleiben wir Ihnen noch schuldig.



LETZTES GEFECHT | Werden Überlebende zu Boden gerissen, dürfen sie trotzdem weiter feuern.

RUHE VOR DEM STURM | Stimmt, es sind nur vier. Aber keine Sorge, das werden gleich viiiel mehr.

Spiel an der Seite von drei computergesteuerten Überlebenden und ballern sich Ihren Weg durch Krankenhäuser, Abwasserschächte oder Flughafengebäude Richtung Rettung. Die künstliche Intelligenz arbeitet dabei solide, erlaubt sich kaum Patzer. Besonders die Ober-Zombies – die größte Bedrohung – haben ihre drei Kollegen souverän im Griff. Um Ihnen den Spielspaß nicht zu verderben, halten sich die Computermenschen aber dezent im Hintergrund und reagieren anstatt zu agieren.

Trotzdem kann der Computer menschliche Mitstreiter nicht ersetzen: Im zweiten Modus, dem Koop-Spiel, dreht Left 4 Dead nämlich so richtig auf. Ein wichtiger Punkt macht das Horrorspiel hier zur wahren Adrenalinbombe: menschliche Schwäche. Denn nur wenn Sie aufeinander aufpassen, alle Richtungen absichern und sich gegenseitig heilen, haben Sie eine Chance auf den Sieg. Zumindest ab dem dritten von vier Schwierigkeitsgraden ist solcherart Taktik absolut unerlässlich. Aus Fehlern, Unaufmerksamkeit oder Übermut entstehen Situationen, die Ihnen den Schweiß aus den Poren treiben und Sie zu Angst- oder Jubelschreien veranlassen.

Die KI ist unerbittlich. Dank des brillanten KI-Directors erleben Sie jeden Abschnitt, jeden Level neu, egal wie oft Sie ihn schon gespielt haben. Denn dieses Programm kreiert Gegner, Waffen oder Medizin dynamisch, je nach Ihrem Vorgehen. Zudem beherrscht der Director den Umgang mit Ober-Zombies nahezu perfekt. Neben den normalen Kanonenfutter-Zombies hetzt Ihnen die KI fünf extragemeine Kreaturen auf den Hals. Zwei davon sind extrem gefährlich: Der Tank reißt mit purer Muskelkraft mühelos Ihre gesamte Gruppe ins Jenseits, die Witch, eine zierliche Untote, ist nicht minder tödlich. Stolpern Sie über diese Zombie-Dame, sollten Sie tunlichst Licht und laute Geräusche vermeiden, sonst bricht die Hölle los.

In der Koop-Kampagne gilt: Je mehr menschliche Teilnehmer, desto spannender das Spiel. Sollte während der Partie ein Kollege ausfallen, springt die künstliche Intelligenz kurzerhand ein, sodass Sie die Spielrunde nicht abbrechen müssen. Ein Wiedereinstieg ist jederzeit möglich. Schön!

ES LEBEN DIE UNTOTEN!

Unterschiedlicher könnten zwei Parteien in einem Shooter kaum sein. Wir erklären jede Seite anhand von vier wichtigen Punkten:

DIE ÜBERLEBENDEN



- **Spielmodi:** Die Überlebenden steuern Sie im Einzelspieler-, Koop- und Versus-Modus, also in allen verfügbaren Spieltypen.
- **Einheiten:** Die vier Menschen unterscheiden sich nur im Aussehen und der Stimme voneinander. Wen Sie wählen, ist also unerheblich, da es keine speziellen Klassen gibt.
- **Fähigkeiten:** Die Überlebenden benutzen Schusswaffen, dazu ein kleines Arsenal an Sprengkörpern. Spezielle Klassen wie in anderen Shootern gibt es nicht.
- **Spielweise:** Hier zählt nur der Mausfinger. Überlebende schießen und sprengen sich durch Hunderte von Gegnern. Eine Absprache unter Mitspielern ist überlebenswichtig.

+ Rasante, actionreiche Spielweise: Hier kämpfen Sie ums virtuelle Überleben!
+ Koordiniertes Vorgehen zahlt sich aus.
+ Einfache Steuerung macht die Überlebenden zur besten Einsteiger-Wahl.
− Wenige Waffen lassen kaum Raum für Experimente.

DIE INFIZIERTEN



- **Spielmodi:** Die Ober-Untoten dürfen Sie nur im Versus-Modus steuern, in der Koop-Kampagne übernimmt die KI die Steuerung.
- **Einheiten:** Fünf Super-Zombies (Witch, Hunter, Smoker, Boomer und Tank) gibt es, allerdings dürfen Sie Ihre Klasse nicht frei wählen. Die Witch ist nicht spielbar, sondern tritt zufällig auf.
- **Fähigkeiten:** Jedes Monster erfüllt eine individuelle Rolle, sodass sich alle Zombies wunderbar ergänzen.
- **Spielweise:** Untote gehen behutsam vor, denn ein Treffer bedeutet meist den Tod. Taktisches Vorgehen hilft, die Absprache mit Zombie-Kollegen ebenfalls, sie ist aber nicht so essenziell wie auf der Gegenseite. Einarbeitung ist nötig.

+ Wunderbar abgedrehte Fähigkeiten, die perfekt zusammenpassen.
+ In welchem Shooter kann man sonst schon einen Zombie spielen?
+ Schneller Respawn hält die Wartezeiten in Grenzen.
− Häufige Bildschirmtode sind an der Tagesordnung.
− Klassen nicht frei wählbar.


WIDERSACHER | Aus Zombieaugen ist die Sicht ungewohnt, der Spielspaß aber enorm.


ABRISSBIRNE | Tanks werden Sie als Gegner fürchten. Und lieben, wenn Sie das Vieh selbst steuern.

Einen Zombie zu spielen ist das wohl ungewöhnlichste Spiel-Element von Left 4 Dead. Im Versus-Modus treten acht Mann gegeneinander an, nach Rundenende werden die Seiten gewechselt. Die Spielweise der Ober-Untoten glänzt mit Ungewöhnlichem, das Vorgehen unterscheidet sich grundlegend von der Gegenseite.

Denn als Hunter, Boomer, Smoker oder Tank gilt es, die Gruppe der Überlebenden zu schwächen, auseinanderzureißen und im besten Fall auszulöschen. Die Fähigkeiten der Faulenden greifen dabei wunderbar ineinander: Während ein Boomer mit seinem Kotz-Angriff dutzende Zombies anlockt, nutzt der Smoker seine Zunge, um einzelne Menschen aus der Gruppe zu reißen. Eine gut abgesprochene Infizierten-Gruppe zerlegt unerfahrene Überlebende in wenigen Minuten. Dennoch braucht es Einiges an Einarbeitung, um die Untoten effizient zu nutzen. Welche Einheit Sie spielen, gibt außerdem der Computer vor; frei wählen dürfen Sie nicht. Das ärgert zu Beginn, ist dem Balancing aber äußerst zuträglich. Erfolge werden Sie als Infizierter noch frenetischer feiern. Liegen alle Überlebenden am Boden, schmeckt der Sieg zuckersüß.

Trotz der unterschiedlichen Spielweise ist das Kräfteverhältnis erfreulich ausgewogen. Ein Vorteil für eine der beiden Seiten entsteht nur, wenn die Anzahl der menschlichen Teilnehmer unterschiedlich ist. Faustregel auch hier: Je mehr Freunde an der Hetzjagd teilnehmen, desto besser. Denn KI-Überlebende treffen leider viel zu gut, hauen menschliche Zombies innerhalb von Augenblicken aus den Socken.

Gibt es dennoch etwas zu beklagen? Auf jeden Fall. Die Auswahl an Waffen ist mager, die Anzahl der Karten ebenfalls. Gerade im Versus-Modus muss Valve dringend nachlegen, um die Langzeitmotivation aufrechtzuerhalten. Seine volle Wucht entfaltet der Shooter nur dann, wenn Mitspieler im selben Raum sitzen. Zwar funktioniert Left 4 Dead problemlos in den Weiten des Internets, der integrierte Voice-Chat hilft bei der Kommunikation, aber: Erst wenn Kumpel um Sie herum wild brüllen, fluchen, lachen oder lustige Geräusche von sich geben, zeigt sich am deutlichsten, wie spannend ein eigentlich simples Spielprinzip sein kann. ❑

MEINE MEINUNG |
Robert Horn



„Sie werden schreien. Viel und laut."

Wie wäre es mal wieder mit einer guten alten LAN-Party? Mit Chips, Pizza, einer Handvoll Freunden und Left 4 Dead? Ein grandioses Erlebnis wie selten bei einem Mehrspieler-Shooter. Valve leistet sich keine Fehler, bannt Spannung pur auf den Bildschirm. Allerdings sollten die Entwickler schnell nachlegen; vier Kampagnen sind zu wenig, um über Monate zu fesseln. Wer Valves Spielepolitik kennt, weiß aber: Solche Sorgen sind grundlos.

EIN FINGER MEHR

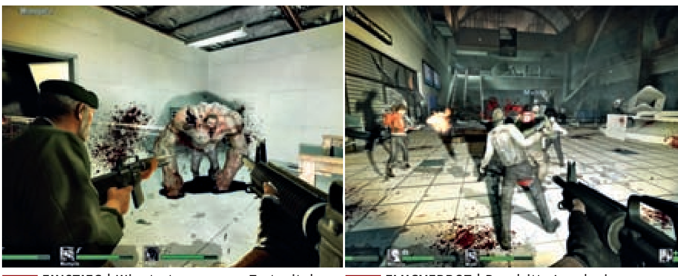
„Zensur!", schrien viele Spieler erbost, als sie erfuhren, dass Left 4 Dead in Deutschland eine eigene Verpackung bekommt:

Denn hierzulande ziert nicht das Bild der angenagten Hand der internationalen Verkaufsversion die Vorderseite der Spiels. Stattdessen wurde einfach der fehlende Daumen dazugepappt. Wofür dieser Aufwand?
Der Grund ist einfach: Publisher EA musste sich dem Druck eines großen Spieleverkäufers beugen, der ob der grausig wirkenden Verpackung in seinen Regalen um Einbußen beim Weihnachtsgeschäft bangte. Kurzerhand packte EA den Shooter in einen Pappschuber mit intakter Hand vorne drauf. Drinnen finden Sie aber dennoch das Originalbild mit ohne Daumen.





RAUCHVERBOT | An manchen Stellen nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Hier: Tankstelle, Bäm!



1 **EINSTIEG** | Wir starten unseren Test mit der Koop-Kampagne, normaler Schwierigkeitsgrad. Zusammen mit drei Mitstreitern kämpfen wir uns durch die erste Kampagne, genießen die tolle Atmosphäre. Erstaunt merken wir, wie schnell so ein Level vorbei ist.



2 **FLUGVERBOT** | Der dritte Level, ein zerstörter Flughafen, begeistert uns. Zombie-Bodenpersonal fällt über uns her, am Ende verschanzen wir uns mitten auf dem Flugfeld neben einem Tanklaster, wehren die Gegner Welle um Welle ab – und scheitern an einem Tank.



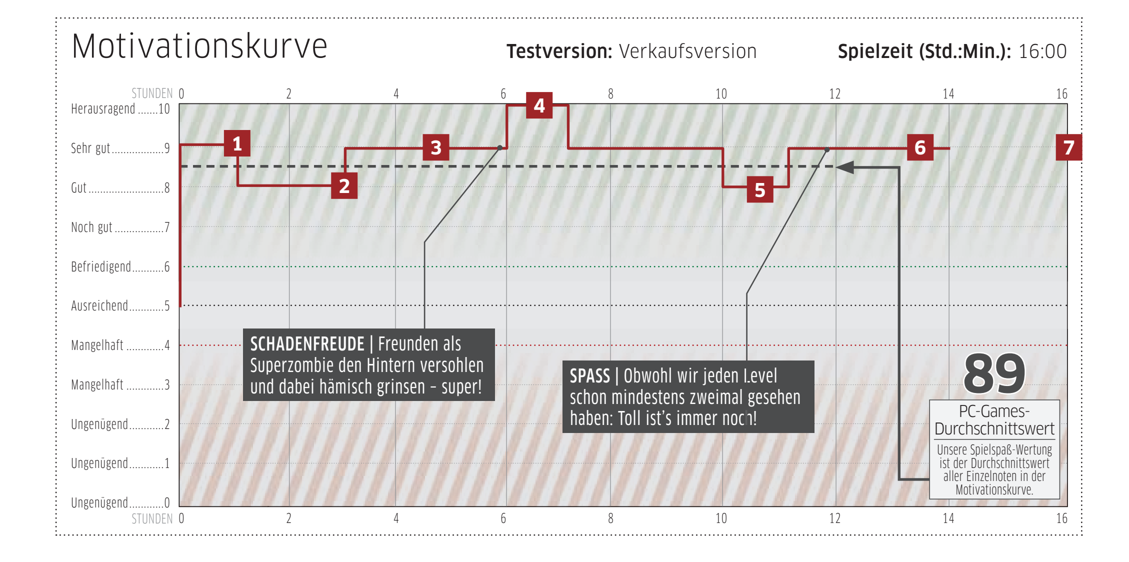
3 **BAUER SUCHT ZOMBIE** | Die letzte Kampagne führt uns aufs Land. Eine besonders haarsträubende Stelle ist ein unübersichtliches Maisfeld. Wir müssen da durch! Keine zehn Meter zwischen den Sträuchern, fallen Untote über uns her. Das nahe Landhaus ist die Rettung. Vorerst.

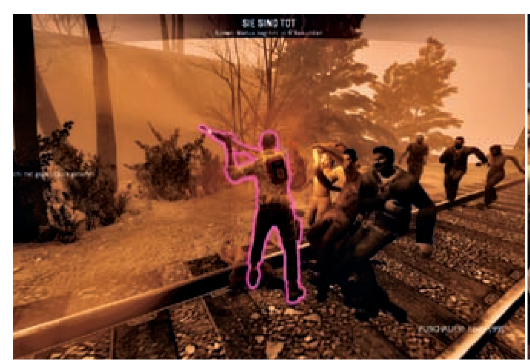


4 **GEGENEINANDER** | Nach vier Stunden Koop-Kampagne widmen wir uns dem Versus-Modus. Anders als unsere Mitspieler kennen wir uns mit der Spielweise der Untoten aus. Ein Vorteil, den wir gnadenlos ausnutzen. Die Runde geht klar an uns. Genugtuung, ein feines Gefühl!

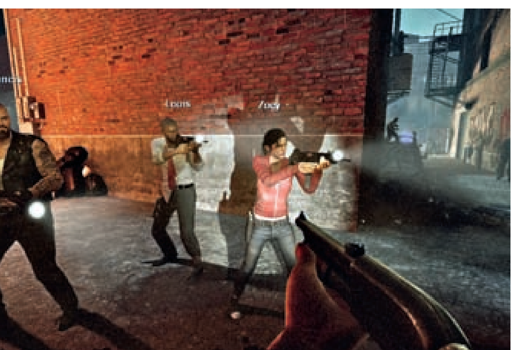


5 **HÄRTER** | Tag zwei des Vor-Ort-Tests: Wieder stürzen wir uns in den Koop-Modus, diesmal mit höherem Schwierigkeitsgrad. Die Herausforderung ist immens, der virtuelle Tod schnell und das Vergnügen gewaltig. Am finalen Gefecht scheitern wir dreimal. Riesengaudi!





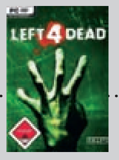
6 **MONSTERPARTY** | Zum Abschluss geht es noch einmal im Versus-Modus zur Sache. Unsere Gegenspieler haben gelernt, wehren sich tapfer. Wir gewinnen trotzdem, aber nur, weil sich die Gegenseite dank Friendly Fire selbst in Stücke schießt. Zielen lernen!



7 **ALLEINGANG** | Den Einzelspieler-Modus testeten wir ebenfalls. Zwei Stunden lang rannten wir an der Seite der KI durch die düsteren Abschnitte und hatten durchaus Spaß. Dennoch, in die Wertung fließt diese Spielzeit nicht mit ein. **Left 4 Dead** ist und bleibt ein Mehrspieler-Shooter.

LEFT 4 DEAD

Ca. € 50,-
18. November 2008



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Da der Shooter nur über die Online-Plattform Steam spielbar ist, benötigt **Left 4 Dead** keinen eigenen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Source-Engine leistet Ordentliches, Wunder vollbringt sie aber nicht.
Sound: Tolle deutsche Synchronisation, die Musik ist ein wichtiger Teil der Spielerfahrung. Nicht abdrehen!
Steuerung: Von den Machern von **Half-Life (dt.)** und **Counter-Strike**. Diese Aussage sollte reichen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 2 Modi: Versus- und Koop-Modus
Zahl der Spieler: 4 (Koop), 8 (Versus)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben!): Pentium 4 3,0 GHz, 1 GB RAM, ATI 9600/Nvidia 6600 oder besser
Empfehlenswert (Herstellerangaben!): Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 1 GB RAM, Ati X1600/Nvidia 7600 oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Die deutsche Version ist geschnitten. Spieler können keine Körperteile abschießen, Zombie-Leichen verschwinden nach sehr kurzer Zeit. Blut gibt es dennoch an jeder Ecke, Leichen stapeln sich in dunklen Ecken.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Left 4 Dead** vor Ort bei Valve. Zwei Tage lang konnten wir ungestört alle Modi auf Herz und Nieren testen. Unsere Spielpartner waren andere deutsche Journalisten. Valve ließ uns zu jeder Zeit vollkommen freie Hand. Gefundene Bugs: Keine.

PRO UND CONTRA

- + Einzigartige Atmosphäre, die vor Spannung nur so trieft
- + Zombies!
- + Zombies selber spielen!
- + Sauberes Parteien-Balancing
- + Der KI-Director leistet wundervolle Arbeit
- + Toll inszenierte Levels wie aus einem Horrorfilm
- − Magerer Inhalt, der schnellstens aufgestockt werden sollte
- − Wenig Auswahl an Schießprügeln
- − Mit wenigen Mitspielern ist der Versus-Modus kaum spannend

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

▲ **LAHMER VOGEL** | Helikopter nutzt Entwickler Treyarch gern als Zwischengegner. Aber es braucht keine bestimmte Taktik, sie zu besiegen. Stures Ballern reicht völlig aus.

▶ **BERECHENBAR** | Ob explosives Fass, Benzinmotor, Feuerlöscher oder wie hier Parkautomaten, überall finden sich nützliche Objekte, die bei Beschuss in die Luft fliegen und so Ihre Gegner erledigen oder ablenken.

VOLLE DECKUNG | Um in Sicherheit zu bleiben, können Sie auch blind aus der Deckung feuern.

James Bond: Ein Quantum Trost

Von: Sebastian Weber

Der berühmteste Geheimagent kehrt auf den PC zurück – sein Einsatz ist aber wenig glorreich.

AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel

Daniel Craigs erster Bond-Einsatz **Casino Royale** endete wie so oft in Hollywood mit einem Cliffhanger: Nachdem seine geliebte Vesper starb, jagte er ihren Auftraggeber Mr. White bis zu dessen Haus. Was dann geschah, erfuhr das Kinopublikum nicht; es musste warten, bis **Ein Quantum Trost** in den Lichtspielhäusern anlief. Genau an dieser Stelle setzt auch der gleichnamige Ego-Shooter ein.

Doch wer nun hofft, die Story des 22. **Bond**-Films nachspielen zu können, wird schnell enttäuscht. Schon nach drei Levels startet eine Rückblende und Sie erleben **Casino Royale** aus der Ich-Perspektive. Von der atemberaubenden Verfolgungsjagd auf den Kränen in Madagaskar bis hin zur Vergiftung Bonds während des Poker-Turniers, es ist alles dabei. Aha-Momente, die den sonst durchschnittlichen Shooter zumindest für Fans der Filmvorlage besonders machen.

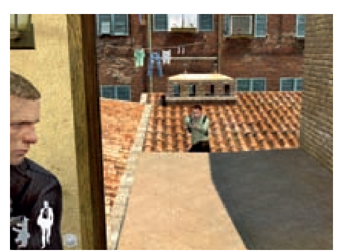
Als Grundgerüst von **Ein Quantum Trost** nutzt Entwickler Treyarch die **Call of Duty** 4-Engine. Grafisch spielt **Bond** also in etwa derselben Liga wie das Kriegsspiel. Zwar gibt es hin und wieder einige hässliche Texturen, das Gros der Objekte und der Levelarchitektur sieht jedoch gut aus. Vor allem der digitale Daniel Craig wirkt verblüffend real. Doch nicht nur grafisch erinnert vieles an den oben genannten Shooter, auch das Gameplay lehnt sich stark an ihn an.

Die 15 Levels, begrenzt durch ihren linearen Verlauf, beschäftigen Sie etwa fünf Stunden lang, dann flimmert bereits der Abspann über den Monitor. Der Levelaufbau erweist sich nach kurzer Zeit als immer gleich. Sie durchlaufen ein Areal, in dem eine gewisse Zahl an Schurken auf Sie wartet. Haben Sie alle ins Jenseits befördert, startet **Ein Quantum Trost** ein Skript oder eine Zwischensequenz und hetzt Sie so weiter durch bekannte Film-

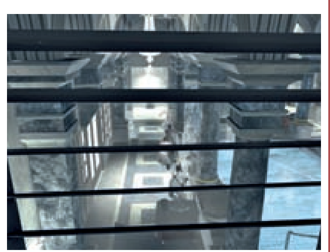
DER TEUFEL STECKT IM DETAIL

Die Schwächen am Spielverlauf erkennt man leicht, denn er wiederholt sich ständig. Es gibt aber noch weitere – größere und kleinere – Fehler:


BALANCIEREN | Auf der Konsole verliert man durch Zittern des Analogstick das Gleichgewicht. Ein Rätsel: Wie bringt man dagegen die Vorwärtstaste W auf dem PC zum Schlottern?


KÜNSTLICHE INTELLIGENZ | Ihre Gegner rennen an Ihnen vorbei, um an ihren vorgegebenen Punkt zu gelangen, oder bleiben minutenlang reglos sitzen. Ziemlich unrealistisch.


CLIPPING-FEHLER | Wo ist die Waffe hin? Clipping-Fehler treten immer wieder auf. Gerade dann nervig, wenn Charaktere in der Wand hängen bleiben ...

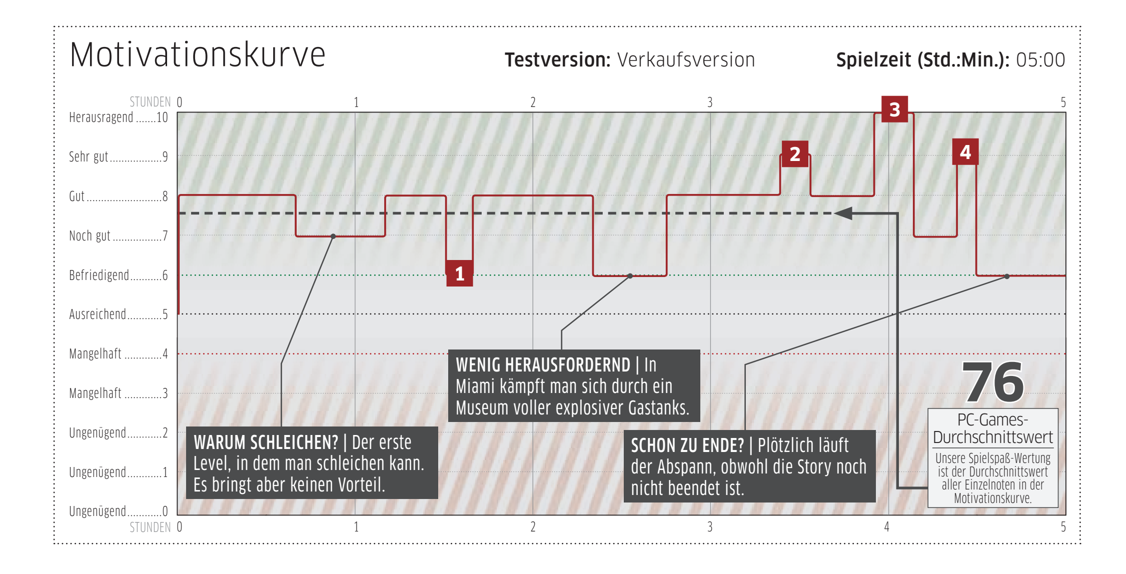

SKRIPTS | Normalerweise schleicht man an der im Bild gezeigten Szene vorbei und sieht die Jungs kurz aufeinander schießen. Verweilt man länger, erkennt man, dass das keinen Effekt hat.



◀ **ÖDE** | Hinter einem stationären MG feuern Sie, bis die Rohre glühen und der nicht enden wollende Gegnerstrom versiegt.

▶ **COOL GEMACHT** | Solche Nahkampfszenen sehen gut aus und sorgen für Filmatmosphäre.





kulissen. Ihre Gegner dienen in dieser berechenbaren Welt auch eher als Kanonenfutter denn als Herausforderung. Zu leicht lässt sich ihr Handeln vorhersehen, da es fast immer ein paar wenige Deckungspunkte in der Karte gibt, welche die Finsterlinge stets aufsuchen – fast wie auf Schienen. Dass zudem neben den schutzbietenden Mauern oder Felsen fast immer explosive Fässer, Benzinmotoren oder Ähnliches stehen, wirkt unfreiwillig komisch. Genau wie in der **Call of Duty**-Reihe nervt diese Vorhersehbarkeit, wobei **CoD 4** dies immerhin dank seiner drastischen Erzählweise locker wettmachte.

Die einzigen Momente, in denen bei **Ein Quantum Trost** die Erzählweise den Spielspaß deutlich hebt, sind die interaktiven Nahkampfsequenzen – etwa die gegen die afrikanischen Widersacher Le Chiffres im Hotel in Montenegro. Zwar stellen auch diese Szenen keine große Herausforderung dar, da Sie nur mit der Maus in ein angezeigtes Fadenkreuz klicken, dafür inszenieren die Entwickler sie filmreif.

Treyarch versucht mit Schleichpassagen und Stellen, an denen Sie Schlösser und Kameras hacken, Abwechslung zu schaffen. Die Schleicherei scheitert aber daran, dass Sie nie gezwungen werden, leise und behutsam vorzugehen. Die einzige Belohnung für Vorsichtige besteht darin, dass sie es mit weniger Ganoven zu tun bekommen. Das Hacken auf der anderen Seite geht viel zu leicht vonstatten. Was bleibt, ist ein passabler Shooter, der aber aus der Lizenz deutlich mehr hätte herausholen können. ❑

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber



„Starke Lizenz, maues Gameplay – nur ein netter Shooter“

Ich hatte mich eigentlich auf **Ein Quantum Trost** gefreut. Doch nun bin ich ziemlich ernüchtert. Der Spielverlauf ist mir zu eintönig und zu vorhersehbar. Es gibt nur wenige Lichtblicke, etwa der Vergiftungslevel während der Poker-Runde, die aus dem Shooter-Einerlei ein wenig herausstechen. Außerdem wirkt der Titel eher wie das Spiel zu **Casino Royale**, das aufgrund der späten Veröffentlichung nur kleine Appetithäppchen zu **Ein Quantum Trost** bietet.

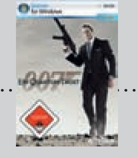


SURREAL | Nachdem Bond vergiftet wurde, sollen Sie zu seinem Auto gelangen. Dank verschwommener Sicht gar nicht so einfach.



VESPERS ENDE | Wie aus **Casino Royale** bekannt, kämpfen Sie sich durch das versinkende Haus. Das ist spannend und effektreich in Szene gesetzt.

JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST



Ca. € 50,-
30. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM. Laut Publisher liegen keinerlei Einschränkungen vor.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Daniel Craig ist gut getroffen, doch hier und da findet man hässliche Texturen und wenige Details. Dafür strotzen manche Abschnitte vor Objekten. Die Explosionen sehen oftmals übertrieben groß aus.
Sound: Gute Synchronisation. Der **James Bond**-Soundtrack trägt viel zur Atmosphäre bei.
Steuerung: Shooter-typische WASD-Steuerung. In Deckung raubt die Kameraperspektive selten die Übersicht.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Bond-Duell, Bond-Flucht, Goldener Colt, Gebietskontrolle, Klassisch, Konflikt, Team-Konflikt – jeweils über Internet und LAN
Zahl der Spieler: 2 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Athlon 64 4000+/P4 3,6 GHz, Geforce 9500 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E8500, Geforce 8800 GTS/ Radeon HD 4850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Keine Jugendfreigabe
Wie für einen Ego-Shooter üblich, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Gegner zu erschießen. Das Spiel verzichtet auf Bluteffekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Unsere Testversion lief ohne Probleme, stürzte nur einmal ab, wies aber etliche Clipping-Fehler auf.

PRO UND CONTRA
+ Bond-Charaktermodell gut getroffen
+ Viele bekannte Momente aus der Filmvorlage
+ Interaktive Zwischen- und Nahkampfsequenzen
+ Originalsprecher und -Soundtrack
− Auf Dauer eintöniger Spielverlauf
− Das Schleichen ist nie essenziell
− Gegner-KI fragwürdig und vorhersehbar
− Überraschend kurz
− Hacken-Minispiel zu einfach und immer gleich
− Wenig Einblick in die Geschichte von **Ein Quantum Trost**

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 76

1

FEDERVIEH | Schon früh im Spiel sehen wir, wie einer der Greifen einen Polizisten zerfleischt. Kein Wunder also, dass wir vor Respekt zittern, als wir später selbst gegen den Riesenvogel antreten.

Legendary

Von: Christian Schlütter

Die Entwickler von Turning Point (dt.) schlagen wieder zu – und liefern tatsächlich einen bugfreien, spaßigen Shooter.



Überraschungen sind in der Spielebranche reichlich dünn gesät. Oftmals ahnt man schon weit vor Eintreffen der Testversion, welche Qualität ein Titel ungefähr haben wird. Umso erfreulicher, wenn ein Spiel dann doch einmal besser daherkommt als angenommen. So geschehen im Falle **Legendary**.

In diesem Shooter verkörpern Sie den Meisterdieb Charles Deckard, der angeheuert wird, um eine Kiste aus einem New Yorker Museum zu stibitzen. Der wirklich spektakuläre Einstieg in das Spiel zeigt aber schon, dass es sich dabei nicht um ein normales Ausstellungsstück handelt. Vielmehr öffnet Deckard bei seinem Raubzug die legendäre Büchse der Pandora und im Nu sind Horden von Fabelwesen über die Metropole an der amerikanischen Ostküste hergefallen. Ihre Aufgabe: die Büchse wieder zu schließen und die Wesen zu töten.

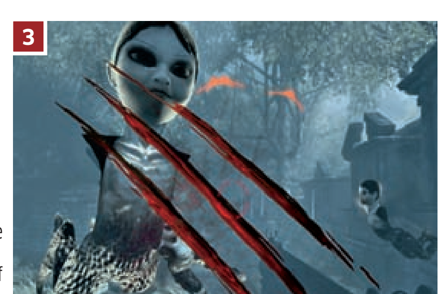
Das Getier ist auch der eindrucksvollste Pluspunkt an **Legendary**. Vom geifernden Greifen über leuchtende Lava-Biester bis hin zu wieselflinken Werwölfen – die Viecher sind wirklich schön animiert, tauchen immer im richtigen Moment auf, um Schwung in die Kämpfe zu bringen, und agieren sogar weitaus schlauer als so mancher Durchschnitts-KI-Dummbatz. Oftmals braucht es spezielle Aktionen, um den Tieren beizukommen. Den Wölfen müssen Sie zum Beispiel den Kopf abschlagen. Kommt Ihnen das Vieh zu nahe, erwehren Sie sich seiner per Quick-Time-Event. Zum Glück kommen die eher nervigen Minispielchen nur selten vor.

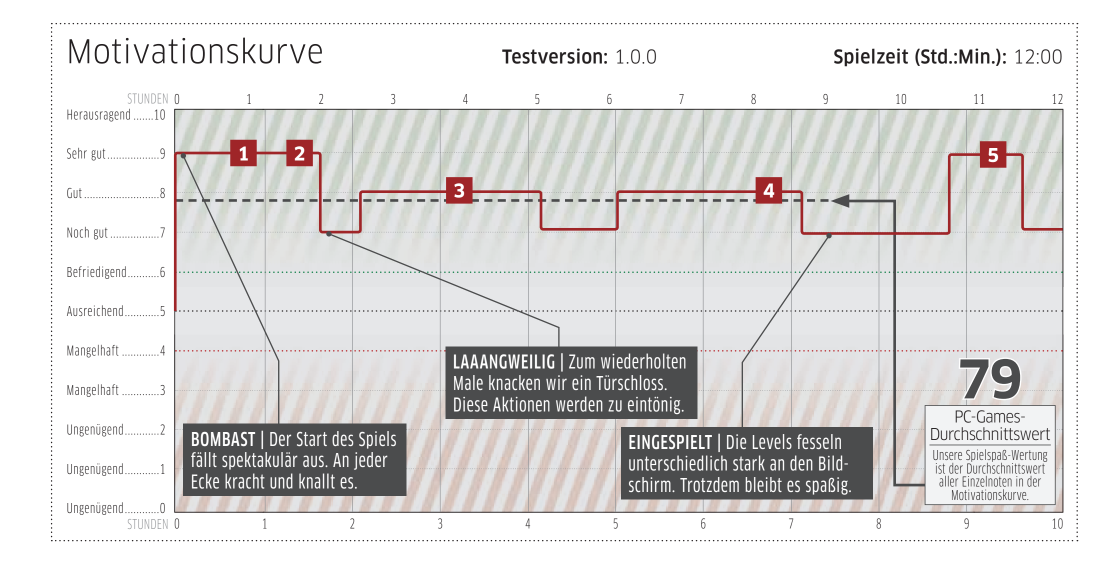
Ein paramilitärischer Trupp macht ebenfalls Jagd auf Sie. Im Namen von Deckards Auftraggeber Le Fay soll der sowohl die Büchse als auch Deckard selbst auftreiben. Denn dieser hat seit der Berührung mit der Kiste ein begehrtes magisches Zeichen auf seiner Hand. Das Pseudo-Stigma ist ein gekonnter Spielkniff. Die Lebensenergie, die Sie getöteten Monstern damit absaugen, ersetzt zum einen Medizinkästen, zum anderen lassen sich damit Gegenstände verrücken und Feinde zurückstoßen. Das alles funktioniert kontextsensitiv über eine einzige Taste. So wird die Steuerung simpel und eingängig.



2 ◀ **PUZZLESPIEL** | Eines der besseren Rätsel: Wenn Sie auf der einen Plattform die Fässer zerschießen, läuft Wasser aus und die hintere Plattform senkt sich.

▶ **GRUSEL** | Die Geisterkinder aus der chinesischen Mythologie sind gut gelungen und sorgen auf dem Friedhof für Gänsehaut.











BRECHER | Im Eingangsbereich von Le Fays Turm stellen wir uns zwei Minotauren – dieser Kampf ist spannend und fordernd zugleich.

ENDSPIEL | Der Kampf auf dem Dach des Turmes erweist sich als harte Nuss, zumal der Speicherpunkt unglücklich gesetzt ist.

Eine gerade Linie sind die Levels von **Legendary** meistens. Selten findet sich ein abzweigender Weg oder große, offene Räume. Meistens werden Sie durch Trümmer oder Wände in eine bestimmte Richtung gelenkt – und das ziemlich auffällig. Gerade in den ersten Spielstunden wirkt das Leveldesign ziemlich abschreckend. Wer durchhält, wird mit liebevoller gestalteten Umgebungen belohnt. Die Physik-Rätsel, die **Legendary** zur Auflockerung auf Ihrem Weg verteilt, dienen eher als Alibi. So öffnen Sie ein ums andere Mal Ventile, um die Nester der Lava-Monster zu zerstören, oder schließen elektronische Türschlösser kurz. Das wird schnell langweilig.

Diebstahl ist nicht nur Deckards Profession. Auch Spark Unlimited scheint einige Levelabschnitte bei großen Vorbildern abgeschaut zu haben. So erinnern etwa die Grusel-Passagen sehr an den Ravenholm-Level aus **Half-Life 2** oder die entsprechende Szene in **Crysis**. Trotzdem gilt hier der schlaue Spruch „Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht". Die Entwickler befeuern Sie in **Legendary** durchgehend mit starken Eindrücken. Es gibt kaum Leerlauf-Passagen. Mal schnappt sich ein Greif einen Ihrer KI-Kollegen, mal bricht ein riesiger Golem durch New Yorks Straßenschluchten, mal stürzt ein Helikopter durch einen Aufzugschacht – zwar laufen alle diese Ereignisse über Skripts ab, trotzdem sorgen sie dafür, dass **Legendary** zu jedem Zeitpunkt wie ein guter Actionfilm wirkt: brachial, schnell und spaßig. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

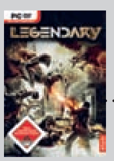


„Spark ist auf dem richtigen Weg zum guten Shooter."

Mit meiner Wertung erntete ich unter Kollegen skeptische Blicke. „Das ist doch von Spark, oder? Das kann doch unmöglich so gut sein?" Sicher, **Legendary** ist nicht perfekt. Und innovativ ist es schon einmal überhaupt nicht. Aber es liefert knackige, komprimierte Unterhaltung, macht über zwölf Stunden durchgängig Spaß – und das zählt schließlich. Wer einen geradlinigen, actionreichen Shooter zu schätzen weiß, sollte **Legendary** eine Chance geben.

LEGENDARY

Ca. € 50,-
November 2008



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Spark Unlimited
Titel vom selben Entwickler: Turning Point: Fall of Liberty (dt.)
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM, eine Online-Aktivierung ist erforderlich. Das Spiel kann fünf Mal auf bis zu zwei Rechnern installiert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Unreal Engine 3 dient als Grundlage, wird aber nicht völlig ausgereizt.
Sound: Rockige, antreibende Musik, dazu atmosphärische Soundkulisse. Wenig zu meckern!
Steuerung: Typische WASD-Shooter-Steuerung. Die Energie-Hand ist sinnvoll umgesetzt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur ein Mehrspielermodus, bei dem Rebellen und Söldner gegeneinander antreten, während die Monster beide Seiten bedrohen.
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium D805 2,6 GHz oder AMD Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, ATI Radeon X1600 oder Nvidia Geforce 7600 GT
Empfehlenswert: 2-GHz-Dualcore-Prozessor, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 8800 GT oder ATI Radeon HD3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Es ist ein Wunder, dass **Legendary** es an der Indizierung vorbeigeschafft hat. Werwölfe beißen Mitstreitern den Kopf ab, Geisterkinder zerhäckseln Polizisten in riesigen Ventilatoren – die Gewaltdarstellung reicht an vielen Stellen weit über das normale Shooter-Maß hinaus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der Review-Version, die die Nummer 1.0.0 trägt. Kritische Bugs oder gar Abstürze traten nicht auf. Hier und da hing ein Gegner zwischen Hindernissen fest, was aber den Spielfluss nicht sonderlich störte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Packender Spielfluss ohne große Längen
- ➕ Nettes Gegnerdesign
- ➕ Gute Atmosphäre
- ➖ Leveldesign zu schlauchartig
- ➖ Gegner-KI teilweise zu schlecht
- ➖ Wirkt an vielen Ecken aus erfolgreichen Shootern der letzten Jahre zusammengeklaut

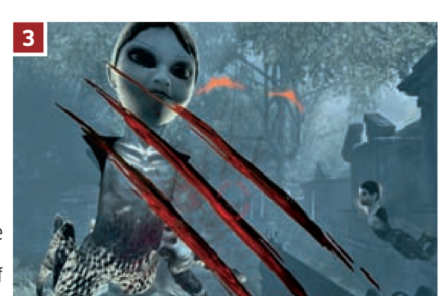
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

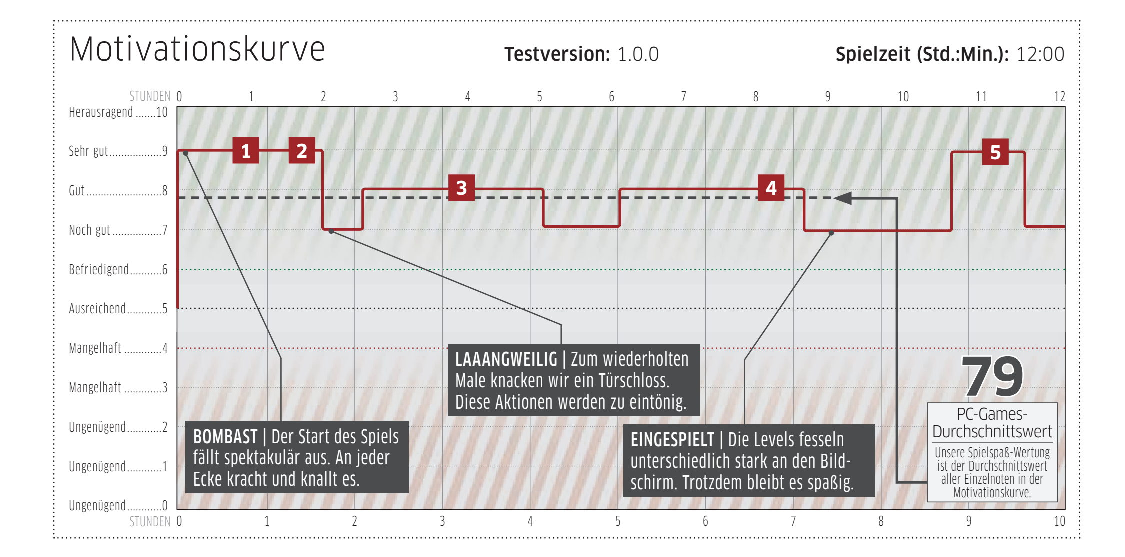
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79



2 ◀ **PUZZLESPIEL** | Eines der besseren Rätsel: Wenn Sie auf der einen Plattform die Fässer zerschießen, läuft Wasser aus und die hintere Plattform senkt sich.

3 ▶ **GRUSEL** | Die Geisterkinder aus der chinesischen Mythologie sind gut gelungen und sorgen auf dem Friedhof für Gänsehaut.









BRECHER | Im Eingangsbereich von Le Fays Turm stellen wir uns zwei Minotauren – dieser Kampf ist spannend und fordernd zugleich.



ENDSPIEL | Der Kampf auf dem Dach des Turmes erweist sich als harte Nuss, zumal der Speicherpunkt unglücklich gesetzt ist.

Eine gerade Linie sind die Levels von **Legendary** meistens. Selten findet sich ein abzweigender Weg oder große, offene Räume. Meistens werden Sie durch Trümmer oder Wände in eine bestimmte Richtung gelenkt – und das ziemlich auffällig. Gerade in den ersten Spielstunden wirkt das Leveldesign ziemlich abschreckend. Wer durchhält, wird mit liebevoller gestalteten Umgebungen belohnt. Die Physik-Rätsel, die **Legendary** zur Auflockerung auf Ihrem Weg verteilt, dienen eher als Alibi. So öffnen Sie ein ums andere Mal Ventile, um die Nester der Lava-Monster zu zerstören, oder schließen elektronische Türschlösser kurz. Das wird schnell langweilig.

Diebstahl ist nicht nur Deckards Profession. Auch Spark Unlimited scheint einige Levelabschnitte bei großen Vorbildern abgeschaut zu haben. So erinnern etwa die Grusel-Passagen sehr an den Ravenholm-Level aus **Half-Life 2** oder die entsprechende Szene in **Crysis**. Trotzdem gilt hier der schlaue Spruch „Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht". Die Entwickler befeuern Sie in **Legendary** durchgehend mit starken Eindrücken. Es gibt kaum Leerlauf-Passagen. Mal schnappt sich ein Greif einen Ihrer KI-Kollegen, mal bricht ein riesiger Golem durch New Yorks Straßenschluchten, mal stürzt ein Helikopter durch einen Aufzugschacht – zwar laufen alle diese Ereignisse über Skripts ab, trotzdem sorgen sie dafür, dass **Legendary** zu jedem Zeitpunkt wie ein guter Actionfilm wirkt: brachial, schnell und spaßig. ❑

MEINE MEINUNG |

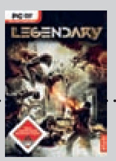
Christian Schlütter



„Spark ist auf dem richtigen Weg zum guten Shooter."

Mit meiner Wertung erntete ich unter Kollegen skeptische Blicke. „Das ist doch von Spark, oder? Das kann doch unmöglich so gut sein?" Sicher, **Legendary** ist nicht perfekt. Und innovativ ist es schon einmal überhaupt nicht. Aber es liefert knackige, komprimierte Unterhaltung, macht über zwölf Stunden durchgängig Spaß – und das zählt schließlich. Wer einen geradlinigen, actionreichen Shooter zu schätzen weiß, sollte **Legendary** eine Chance geben.

LEGENDARY



Ca. € 50,-
November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Spark Unlimited
Titel vom selben Entwickler: Turning Point: Fall of Liberty (dt.)
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM, eine Online-Aktivierung ist erforderlich. Das Spiel kann fünf Mal auf bis zu zwei Rechnern installiert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Unreal Engine 3 dient als Grundlage, wird aber nicht völlig ausgereizt.
Sound: Rockige, antreibende Musik, dazu atmosphärische Soundkulisse. Wenig zu meckern!
Steuerung: Typische WASD-Shooter-Steuerung. Die Energie-Hand ist sinnvoll umgesetzt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur ein Mehrspielermodus, bei dem Rebellen und Söldner gegeneinander antreten, während die Monster beide Seiten bedrohen.
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium D805 2,6 GHz oder AMD Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, ATI Radeon X1600 oder Nvidia Geforce 7600 GT
Empfehlenswert: 2-GHz-Dualcore-Prozessor, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 8800 GT oder ATI Radeon HD3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Es grenzt an ein Wunder, dass **Legendary** ein USK-Siegel erhalten hat. Einige Beispiele: Werwölfe beißen Mitstreitern den Kopf ab, Geisterkinder zerhäckseln Polizisten in riesigen Ventilatoren – die Gewaltdarstellung reicht an vielen Stellen weit über das normale Shooter-Maß hinaus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der Review-Version, die die Nummer 1.0.0 trägt. Kritische Bugs oder gar Abstürze traten nicht auf. Hier und da hing ein Gegner zwischen Hindernissen fest, was aber den Spielfluss nicht sonderlich störte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Packender Spielfluss ohne große Längen
- ➕ Nettes Gegnerdesign
- ➕ Gute Atmosphäre
- ➖ Leveldesign zu schlauchartig
- ➖ Gegner-KI teilweise zu schlecht
- ➖ Wirkt an vielen Ecken aus erfolgreichen Shootern der letzten Jahre zusammengeklaut

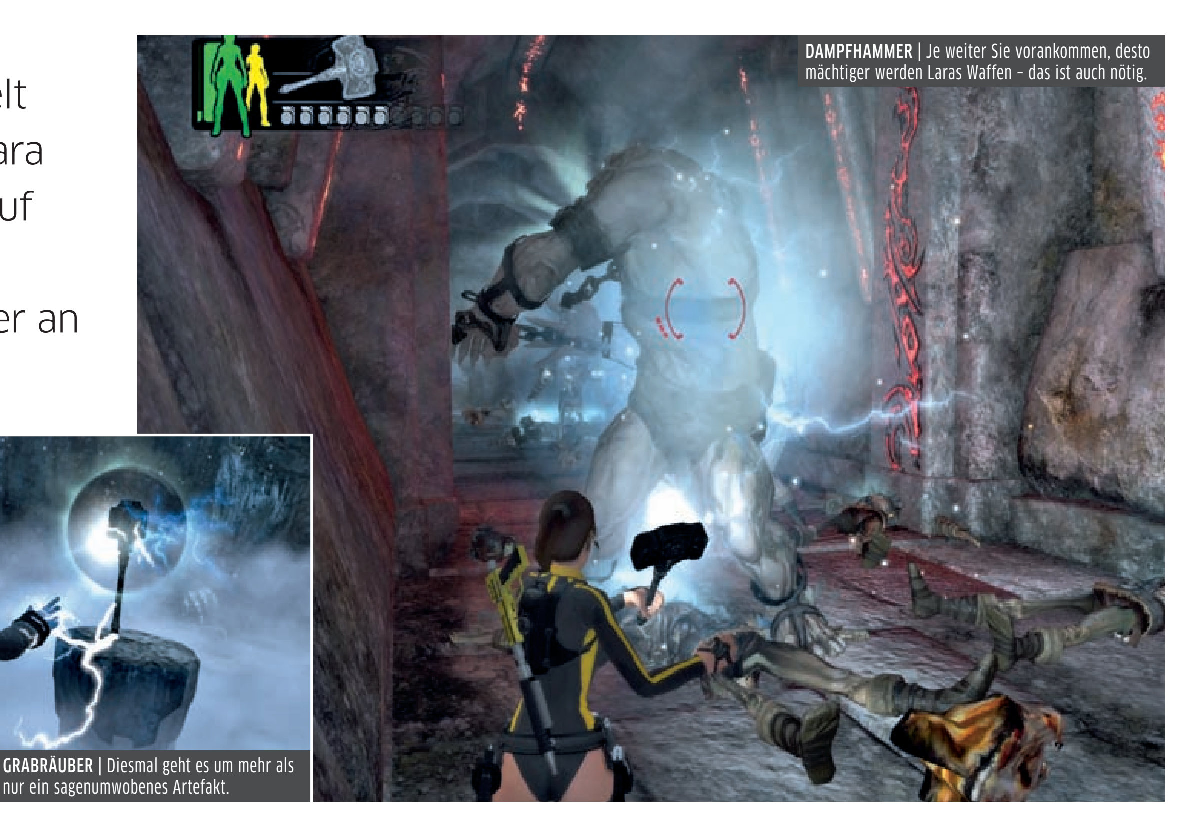
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
ULTRAFORCE
FARCRY® 2
SPECIAL EDITION
UBISOFT®
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli.
usk
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE¹

Von: Sebastian Weber

Die Unterwelt erzittert – Lara Croft setzt auf Bewährtes, scheitert aber an Bekanntem.



DAMPFHAMMER | Je weiter Sie vorankommen, desto mächtiger werden Laras Waffen – das ist auch nötig.

GRABRÄUBER | Diesmal geht es um mehr als nur ein sagenumwobenes Artefakt.

Tomb Raider: Underworld



Lara Croft ist ein Phänomen. Mit **Legend** kehrte die Archäologin zu ihrem alten Glanz zurück, **Anniversary** dagegen wies ein paar Schwächen auf. Jetzt hat Crystal Dynamics das neue Abenteuer **Underworld** fertiggestellt und bereichert die Reihe mit einigen Neuerungen – manche sinnvoll, einige nervig.

Am Anfang blitzen erst einmal Fragezeichen über den Köpfen von Hobby-Abenteurern auf. Laras Anwesen steht in Flammen, Sie wissen nicht, warum, und sollen im Tutorial-Level, der die wichtigsten Fähigkeiten der kessen Heldin erklärt, den Ausgang erreichen. Als dann dort Laras Freunde das Feuer auf sie eröffnen, macht sich völlige Verwirrung breit. Ab diesem Zeitpunkt erzählt **Underworld** in Rückblenden, wie es zu den beschriebenen Ereignissen kommen konnte, um die Geschichte am Ende mit bereits aus den Vorgängern bekannten Charakteren und einem abgefahrenen Ausflug in die nordische Mythologie aufzulösen. Teilweise wirkt das arg konstruiert und überladen, dafür endet die Reliquienhatz um den Globus so, dass selbst offene Fragen aus **Legend** geklärt werden. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, hat dabei allerdings das Nachsehen.

Am Spielverlauf selbst nimmt Crystal Dynamics nur Detailveränderungen vor. Die Zahl der Einsatzorte fällt in **Underworld** geringer aus als in den Vorgängern, dafür beeindrucken sie durch ihre Größe. Der Mexiko-Level zum Beispiel beansprucht Ihr rätselerprobtes Hirn beim ersten Anlauf gut zwei Stunden. Doch die Größe und Spielzeit erkauft **Underworld** teilweise durch eher nervige als spannende Elemente. Um sich in dem riesigen Maya-Tempel-Areal schneller fortzubewegen, steigt Frau Croft auf ihr Motorrad. Das allerdings steuert sich viel zu nervös und Sie sind die gesamte Zeit über damit beschäftigt, anzufahren, wenige Meter später abzusteigen, einen Schatz oder Rätselgegenstand aufzuheben, wieder loszufahren, einen Schatz zu finden, anzuhalten und so weiter. Das erhöht die Spielzeit ohne Frage, nervt aber auf Dauer etwas. Vom gleichen Schlag ist so manches Rätsel: Crystal Dynamics wollte es den Spielern scheinbar nicht zu schwer machen, den Abspann



WIDERLICHE GESELLEN | Die Untoten, auf die man später trifft, stecken einige Kugeln weg und sterben erst, wenn man die am Boden liegenden Gesellen zerstampft. Sind Sie zu langsam, stehen sie wieder auf.



TIMING-FRAGE | Viele Fallen in den Tempelanlagen sollten Sie erst beobachten. Bei der im Bild etwa gehen manche Flammensäulen für kurze Zeit aus. Haben Sie das System verstanden, kommen Sie langsam voran.

DAS ZERRT AN DEN NERVEN

Ein paar Momente im neuen Tomb Raider stellen Sie auf eine harte Geduldsprobe. Was am meisten nervt, verraten wir Ihnen hier:



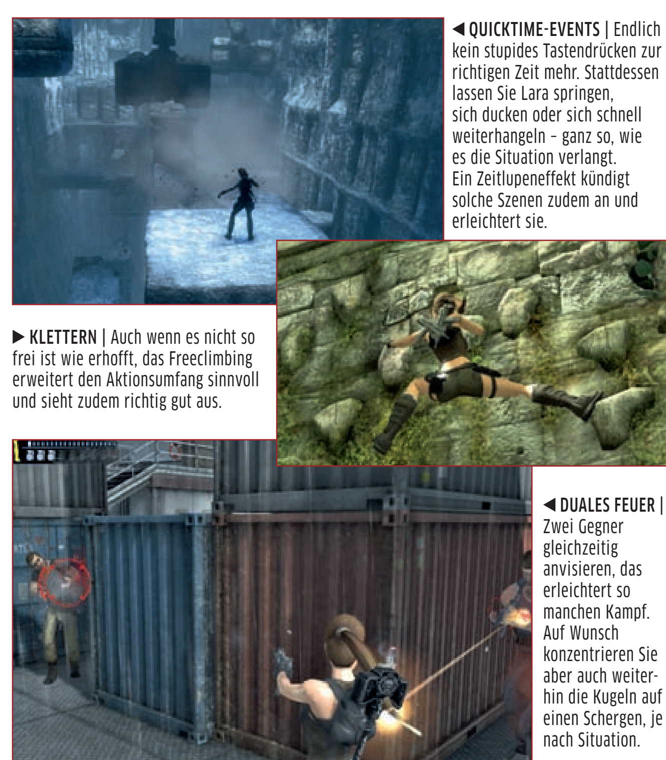
◀ **FAHREINLAGEN** | Ständiges Anfahren, Absteigen und wieder Weiterfahren: Die Motorradeinlage ist abwechslungsreich gemeint, nervt aber. Die Steuerung fällt zu nervös aus.

▲ **SICH WIEDERHOLENDE RÄTSEL** | Ein und dasselbe Rätsel mehrmals hintereinander lösen – auf Dauer wenig spannend.

◀ **KAMERA** | Keine oder eingeschränkte Sicht – das erleben Sie in **Underworld** oft genug. Der Sprung ins Ungewisse wird zur Routine.

BITTE BEIBEHALTEN

Crystal Dynamics hat aber auch Verbesserungen eingebaut, welche die Laune heben. Die drei besten zeigen wir Ihnen:



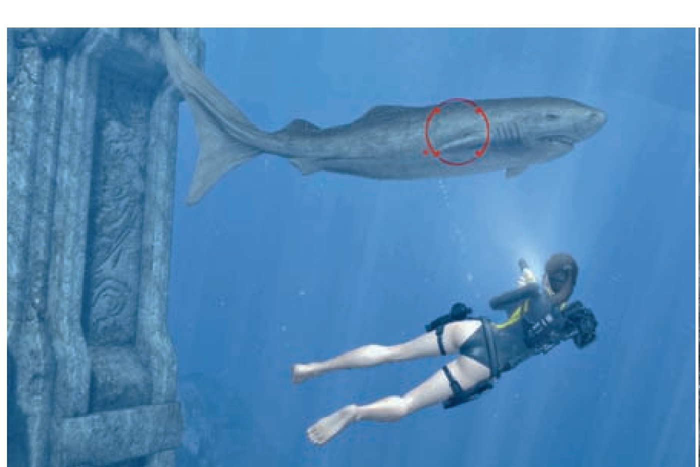
◀ **QUICKTIME-EVENTS** | Endlich kein stupides Tastendrücken zur richtigen Zeit mehr. Stattdessen lassen Sie Lara springen, sich ducken oder sich schnell weiterhangeln – ganz so, wie es die Situation verlangt. Ein Zeitlupeneffekt kündigt solche Szenen zudem an und erleichtert sie.

▶ **KLETTERN** | Auch wenn es nicht so frei ist wie erhofft, das Freeclimbing erweitert den Aktionsumfang sinnvoll und sieht zudem richtig gut aus.

◀ **DUALES FEUER** | Zwei Gegner gleichzeitig anvisieren, das erleichtert so manchen Kampf. Auf Wunsch konzentrieren Sie aber auch weiterhin die Kugeln auf einen Schergen, je nach Situation.

von Underworld zu erreichen. Als seltene Lichtblicke in den vielen Schalterrätseln streuen die Entwickler Physikspielereien ein. So schieben Sie zum Beispiel einmal eine riesige Kiste unter eine Wippe, damit die nicht mehr nach unten nachgibt, oder wickeln das Seil Ihres Enterhakens um einen Stein, um ihn dann mit einem Ruck von seiner Plattform zu ziehen, sodass er den Weg freigibt. Viele der Denkaufgaben bestehen jedoch nur aus Variationen einer Herausforderung, sodass Sie – wenn Sie das erste Rätsel durchblickt haben – die folgenden im Handumdrehen lösen, um etwa ein Tor zu öffnen oder einen Mechanismus in Gang zu setzen. Das mag für Anfänger von Vorteil sein, Tomb Raider-Kenner kommen so aber locker durch Underworld, ohne ihre Gehirnwindungen zu sehr verbiegen zu müssen.

Herausfordernder fällt dagegen der Kern des Spiels aus: die Kletterei. Die Levels haben die Entwickler so entworfen, dass es selten auf den ersten Blick ersichtlich ist, wie und wo es weitergeht. Wer deshalb einmal nicht weiterkommt, darf auf ein praktisches Hilfesystem zurückgreifen. Dank der neuen Sonarkarte erkunden Sie den Raum, in dem Lara gerade steht, und entdecken so auch versteckte Durchgänge. Ein Allheilmittel verabreicht Ihnen Underworld damit nicht, es hilft nur, gelegentlich zu erkennen, was Sie als Nächstes erklimmen sollten. Die vielfältigeren Manöver von Lara gestalten die Kraxelei zudem flexibler und dynamischer als bisher. Sie turnt am Reck, hangelt sich an Vorsprüngen entlang, balanciert auf Pfosten und übt sich neuerdings sogar im Freeclimben. Ähnlich wie Altair in Assassin's Creed bewegt sich Lara an dafür vorgesehenen Stellen wie von selbst und sucht sich stets den nächsten greifbaren Stein. Ganz so frei wie erhofft fällt das zwar nicht aus, denn meist gibt es doch nur einen oder vielleicht mal zwei Wege an die Spitze, aber das Geklettere fügt sich nahtlos in die Akrobatikfähigkeiten von Frau Croft ein. Zählt man den Greifhaken noch dazu, ergibt sich ein beeindruckendes Bewegungsrepertoire der Abenteurerin. Den einzigen Strich durch die Kletterrechnung macht dabei die suboptimale Kameraführung. Oft steht man so an



UNGEHEUER DER TIEFE | Einige Schauplätze liegen unter Wasser. Dort warten gefräßige Haie auf Sie, die angreifen, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Auf Dauer sind es aber unrealistisch viele.



PFUI, SPINNE! | Haben Sie Angst vor den achtbeinigen Krabblern? Dann freuen Sie sich auf den Mexiko-Level. Dort treffen Sie auf gigantische Vertreter, die aber keine große Gefahr für Lara darstellen.

einem Felsvorsprung oder einer Wand und sieht sein Ziel nicht, springt also ins Ungewisse, da Underworld Lara frontal zeigt, statt einem zu verraten, was vor ihr wartet. So mancher Absturz ist die unangenehme Folge.

Abseits all der Rätseleinlagen steht aber auch Action auf dem Programm. Die Gegnerschar ist dabei vielfältig: Ob riesige Spinnen, Tiger, bewaffnete Söldner oder untote Wikinger, Sie bekommen einiges vor den Lauf. Lara hüpft und springt durch die Gegend, schleudert Granaten oder tritt die fiesen Schergen sogar aus den Latschen. Das alles hört sich aber spektakulärer an, als es ist. Denn gefährlich werden Ihnen die Monster nur, wenn sie in großer Menge auftreten. Schuld daran: die hin und wieder aussetzende künstliche Intelligenz. So kommt es vor, dass Spinnen an Säulen hängen bleiben und dann leichtes Futter für Ihre Kanonen sind oder andere Gegner eine Rampe nicht betreten können und über Ihnen schweben. Das macht es einfach, sie wieder in die Unterwelt zu schicken.

Falls es aber doch einmal brenzlig wird, weichen Sie Ihren Gegnern aus, indem Sie Adrenalin einsetzen, das die Zeit etwas verlangsamt. Dieses Adrenalin steigt durch erledigte Gegner, mehr als Zeitlupe gibt's dann aber auch nicht zu bestaunen und es fehlt das gewisse Etwas. In Anniversary gab's ein schickes Ausweichmanöver mit dabei ausgeführtem Präzisionsschuss. In Underworld suchen Sie so etwas vergebens. Ebenfalls auf Zeitlupe setzen die Quicktime-Events. In Legend und Anniversary mussten Sie dabei noch bestimmte angezeigte Tasten rechtzeitig drücken. Stattdessen gibt es nun an einigen Stellen im Spiel Situationen, in denen die Zeit verlangsamt und Sie mit Laras normalen Fähigkeiten wie Springen oder Ducken reagieren sollen, was sich deutlich besser in den Spielverlauf einfügt.

Neben all der Kritik hat Underworld aber auch Lob verdient, denn grafisch beeindruckt Laras neues Abenteuer durchaus. Gerade dass Sie in den großen Levels oft gigantische Räume überblicken, die Sie bis zum Ende des Levels durchquert haben, Underworld dafür aber nicht mit Details und Objekten knausert, verblüfft immer wieder. Und auch in Sachen Akustik macht Crystal Dynamics alles richtig. Die Musik wirkt nie aufdringlich, passt wunderbar auf die Spielmomente und die deutsche Synchronisierung kann sich hören lassen. Lediglich mancher Gegnersound, etwa das Brüllen von Tigern, das Sie Minuten, bevor die Raubkatzen aus dem Gebüsch springen, hören können, stört die Atmosphäre ein wenig.

Am Ende bleibt ein gutes neues Tomb Raider, mit einem jedoch etwas faden Beigeschmack. Nichtsdestotrotz bekommt man Lust auf ein weiteres Techtelmechtel mit Frau Croft. ❑

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber



„Die neue Lara: hübsch, imposant, aber nicht perfekt"

Es gab einige Momente, in denen ich vor Wut gerne in die Tastatur gebissen hätte. Wenn mal wieder die Kamera nicht das zeigt, was interessant wäre, Lara sich irgendwo nicht festhält und dann in die Tiefe stürzt oder ich mit dem Motorrad trotz Anlauf nicht über eine Rampe komme, schießt der Puls auf 180. Aber trotz all dieser Momente: Underworld macht durchaus Spaß und löst vor allem die eine oder andere Frage, die Kennern von Legend vielleicht noch im Kopf herumgeistert. Und die Neuerungen, die sich Crystal Dynamics ausgedacht hat, passen nahtlos in den Spielverlauf. Jetzt hätte nur die Spielzeit etwas länger und abwechslungsreicher ausfallen müssen.

RÄTSEL AUF DEM PRÜFSTAND

Die meisten Denkaufgaben bestehen aus mehreren Teilen. Das macht sie umfangreich. Sind sie aber gleichzeitig auch gut?

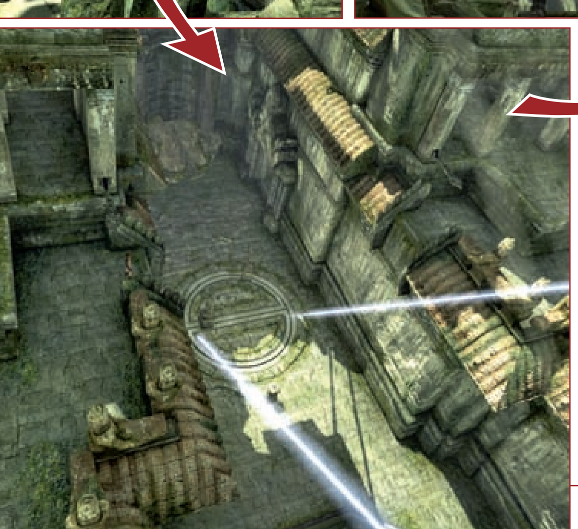
PRO UND KONTRA



- ➕ Rätsel bestehen aus mehreren Unteraufgaben.
- ➕ Die Aufgaben sind logisch aufgebaut und überfordern Anfänger nicht.
- ➕ Wie bei Tomb Raider üblich, beherrschen die Denkaufgaben die Spielzeit.
- ➖ Es gibt viele, meist simple Schalterrätsel.
- ➖ Aufgaben wiederholen sich oder unterscheiden sich nur in Details.
- ➖ Komplexität der Mechanismen steigt im Verlauf der Spielzeit kaum an.



▲ In einem thailändischen Tempel setzen Sie große Edelsteinplatten in die Hände der Steinfigur. Mithilfe eines Mechanismus bewegt die Figur ihre gigantischen Arme herunter, sodass Lara herankommt. Das dafür nötige Schalterrätsel ist aber – mit einer winzigen Änderung – zweimal gleich.



▶ Nachdem beide Edelsteine in der Hand der Figur sind, bündeln diese die Sonnenstrahlen auf eine Steinplatte in der Mitte des Areals – ziemlich vorhersehbar.



▼ Auf der Steinplatte am Boden stehen zwei Statuen, die einen spiegelnden Fächer in der Hand halten. Herauszufinden, dass man diese nun in die Sonnenstrahlen schieben soll, dürfte niemanden überfordern. Ein paar kniffligere Einlagen hätten für längere Spielzeit und mehr Spaß gesorgt.



◀ Gebündelt treffen die Sonnenstrahlen auf den Kopf der unteren Statue, was einen Gang darunter öffnet. Viel Aufwand dafür, dass man einen kleinen Schritt weiterkommt.



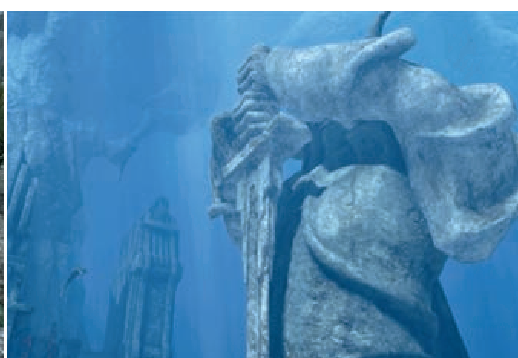
1 **VERWIRRUNG** | Der Start von **Underworld** überrascht: Croft Manor steht in Flammen, Laras Freunde schießen auf sie. Erst Rückblenden erklären, wie es dazu kam und was es damit auf sich hat. Ein Einstieg, der Lust auf mehr macht.



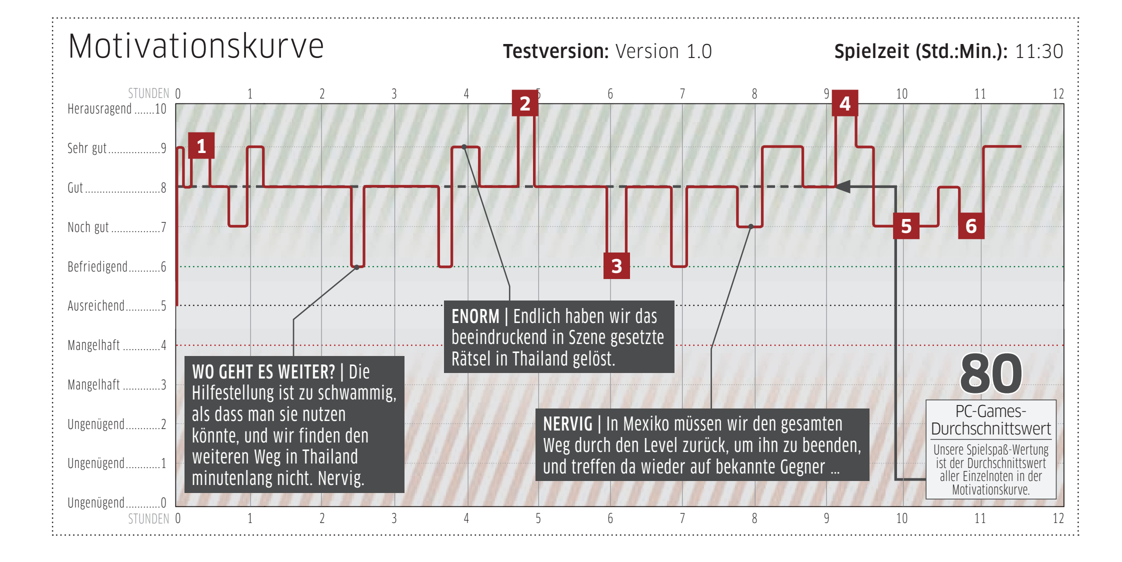
2 **ZWEI LARAS?** | Die Story von **Underworld** ist wie gewohnt recht verrückt und abgedreht – was es mit der zweiten Lara auf sich hat, verraten wir an dieser Stelle nicht. Aber ab diesem Zeitpunkt nimmt die Geschichte noch einmal an Fahrt auf und Sie treffen einige Bekannte.

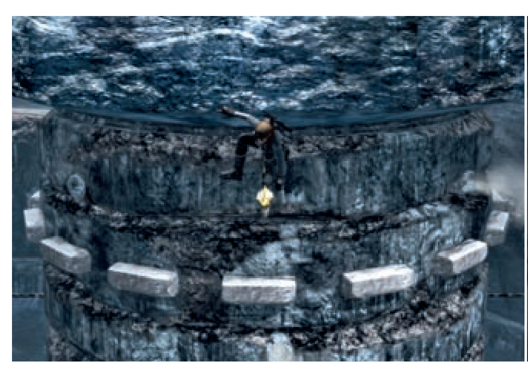


3 **NA TOLL** | Nachdem wir das erste große Rätsel in Mexiko gelöst haben, müssen wir innerhalb einer bestimmten Zeit ein Tor erreichen, sonst schließt es sich. Was für ein Zufall, dass ausgerechnet jetzt neue Gegner auftauchen. Wenig motivierend.



4 **DAS KENN ICH SCHON** | Ein und dasselbe Rätsel dreimal hintereinander mit nur ganz kleinen Detailveränderungen – so erhöht sich die Spielzeit, nicht aber der Spielspaß. Ein Problem, das uns nicht nur einmal das Archäologenleben vermiest.



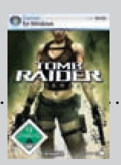


5 **GRANDIOS** | Ein riesiges Kletterrätsel. Sie müssen sich an Stangen entlangschwingen, Vorsprünge erklimmen, Timing-Aufgaben lösen und Schalter an die richtige Stelle schieben. In nur einer Denkaufgabe vereinen die Entwickler alles, was **Tomb Raider** ausmacht. Toll.



6 **WIE VIELE DENN NOCH?** | Am Ende von **Underworld** ergießt sich eine riesige Gegnerladung über uns. Dank einer übermächtigen Waffe besiegen wir die Ungetüme aber, ohne selbst auch nur einen Treffer einzustecken. Das macht die Sequenz zu einfach.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD



Ca. € 50,-
21. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Eidos
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom, laut Publisher ohne Einschränkungen durch Aktivierung oder ähnliches.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charaktere wirken spielzeughaft, die Architektur innerhalb der Levels ist detailliert, die Areale sind aber oft sehr düster.
Sound: Passende Musikuntermalung, die nie zu aufdringlich aus den Boxen schmettert, gute Synchronisation. Hin und wieder jedoch scheinbar zu früh abgespielte Soundeffekte.
Steuerung: Sowohl per Gamepad als auch mit Maus und Tastatur gut spielbar, lediglich die Kamera erschwert das Vorankommen manchmal – obwohl sie frei drehbar ist.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3500+/P4 mit 3,4 GHz, Geforce 7600/8600 GT/9500 GT oder Radeon X1800 XT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/ Athlon 64 X2 6400+ oder Phenom X4 9950 BE, Geforce 9800 GTX+/ Radeon HD 4870, 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, durch alte Ruinen zu klettern. Dort treffen Sie auf tierische und übernatürliche Gegner, menschliche Widersacher sind selten. Die bluten aber, wenn Sie sie treffen, die Gewaltdarstellung ist jedoch an keiner Stelle übertrieben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion lief stabil und flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Laras neue Fähigkeiten fügen sich gut in den Spielablauf ein.
- ➕ Quicktime-Events leichter zu durchschauen.
- ➕ **Underworld** knüpft an die Story von **Legend** an, ...
- ➖ ... was es für Neueinsteiger teilweise undurchsichtig macht.
- ➖ Rätselablauf wiederholt sich schnell.
- ➖ Kämpfe fallen zu leicht aus.
- ➖ Schlechte Kameraführung
- ➖ Motorradfahren nervt mit der Zeit.
- ➖ Fragwürdige KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 80

LIEBES LEBEN | Bully spielt mit Lehrer-Klischees en masse, ist aber nie oberflächlich.

▲ KARTOFFELKOPF | Witzige Kostüme wie dieses Pommes-Outfit lassen sich durch kleine Missionen freischalten. Sogar Passanten reagieren mit bissigen Kommentaren auf Ihre dämliche Kleidung.

▶ BLAUES LICHT | Nichtspielercharaktere bieten zufällig gestreute Botengänge an. Die sind meistens unterhaltsam und sorgen dafür, dass sich die Bullworth Academy wie eine lebendige Schule anfühlt.

Bully: Die Ehrenrunde

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Schlütter

Rockstars Schulhof-Rüpelei ist auch auf dem PC intelligent, offenbart aber einige Lernschwächen.

Gut zwei Jahre ist es jetzt her, dass die Playstation-2-Version von Bully erschien. Vielfältige Konsolen-Umsetzungen und Diskussionen um die Darstellung von Gewalt auf dem Schulhof später hat die Ehrenrunde-Edition des Spiels nun den PC erreicht und liefert dort ebenfalls humorvolle Unterhaltung.

Als 15-jähriger Außenseiter Jimmy Hopkins kommen Sie in Bully: Die Ehrenrunde an die Bullworth Academy und erkämpfen sich dort den Respekt der verschiedenen Gruppen. Die reichen von Strebern über Sportfanatiker bis hin zu reichen Schnöseln. Diese überzeichneten Klischees geben dem Spiel einen enormen satirischen Einschlag.

Wäre dieser Ansatz nicht, könnte man Bully tatsächlich Gewaltverherrlichung vorwerfen. Denn der Schulalltag wird bestimmt von Prügeleien, Steinschleudereinsatz, Einbrüchen und Mobbing. Die humorvolle Überzeichnung des Ganzen bewahrt Bully aber vor allzu harschen Killerspiel-Diskussionen.

Als Schüler hat Jimmy natürlich Pflichten. Die Schulstunden sind eine amüsante Ansammlung von Mini-Spielchen. Im späteren Verlauf verlieren diese jedoch ihre Bedeutung, auch wenn Sie dadurch Boni erhalten.

Viel wichtiger wird dann nämlich die spannende Geschichte. Von Verrat, Loyalität und Respekt erzählt die Story, und das komprimiert auf die Lebenswelt eines Mittelschülers. Bully als kleinen Bruder von Grand Theft Auto 4 zu beschreiben, wäre am Thema vorbeigeschossen. Die Schulhof-Atmosphäre besitzt ihren ganz eigenen Charme. Auch wenn sich Gemeinsamkeiten mit der hauseigenen Konkurrenz finden lassen.

Denn genau wie Niko Bellic bereist Jimmy Hopkins eine offene, lebendige Welt, nimmt frei Aufträ-



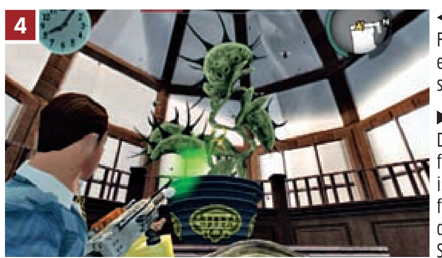
MUSISCH BEGABT | Zu Beginn ackern wir noch die einzelnen Schulstunden ab. Die Mini-Spiele sind durch die Bank witzig.



RESPEKT VERDIENEN | In einer ersten großen Aufgabe besiegen wir den Schulhof-Rowdy im Zweikampf. Jetzt geht es richtig los!



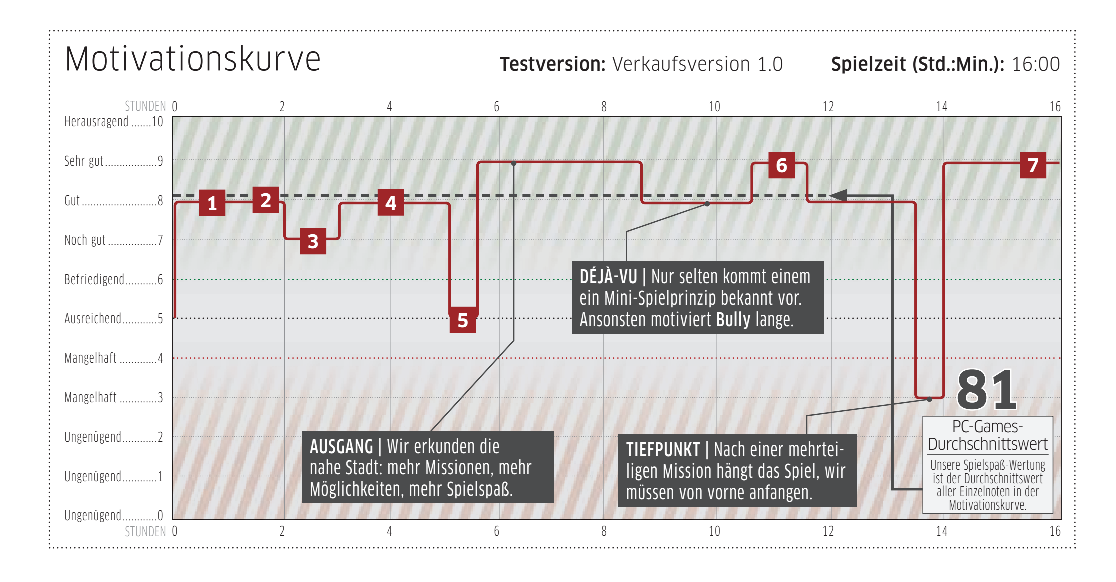
FEINMOTORIK | Der Werken-Unterricht wird aufgrund der hakeligen Maus-Steuerung zum Desaster. Schade drum!



◀ BOTANIKER | Klasse! Für eine Nebenmission erledigen wir eine seltene Pflanze.

▶ AUF DIE NERVEN | Das Aufnahme-Spielchen für die Streber-Gruppe ist hart geraten. Nach fünf Versuchen nerven die Asia-Musik und das Sumo-Spielprinzip.





ge an, geht einem mehr oder minder geregelten Tagesablauf nach und legt sich immer wieder mit der Obrigkeit an. Eine Mischung, die ungemein zum Weiterspielen ansporn t.

Der Klassen-Primus ist Bully trotzdem nicht. Denn Rockstars Titel krankt an der schlechten Umsetzung für den PC. Die hakelige Maus-Tastatur-Steuerung könnte der geneigte Spieler noch verkraften, denn nach einigen Stunden schließen Sie sowieso das Gamepad an.

Viel schwerer wiegen aber die zahlreichen Bugs. In unserem Test stürzte Bully zweimal komplett ab, einmal sogar mitten in einer mehrstufigen Mission. Einen anderen Auftrag konnten wir nicht beenden, weil sich ein Gegenstand nicht aufheben ließ. Äußerst frustrierend! Hinzu kommen das konsolentypische Speichersystem sowie einige Grafik-Fehler. Bei einem Titel, der nun schon zwei Jahre auf seine Umsetzung für den heimischen Rechner wartet, wäre mehr Sorgfältigkeit möglich und nötig gewesen.

An der Grafik wurde im Vergleich zur Xbox 360-Version nichts geändert, weshalb Bully: Die Ehrenrunde für heutige Verhältnisse ziemlich veraltet und hässlich aussieht. Wunderbar hingegen der Ton: Die vielen kleinen Kommentare der Nichtspielercharaktere lassen Sie ein ums andere Mal schmunzeln und die situationsabhängige Musik bietet von Funk bis Elektro für jeden Geschmack etwas und treibt das Geschehen immer genau richtig voran. ❑

MEINE MEINUNG |

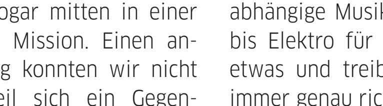
Christian Schlütter





„Ein Wunderkind! Aber leider etwas schlampig!"

Bully: Die Ehrenrunde hat mich immer wieder laut auflachen lassen. Und das ist angesichts vieler staubtrockener Titel Gold wert. Gerade der abgedrehte Humor und die abwechslungsreichen Missionen sind der Grund, weshalb ich über die kleinen Fehler dieses Spiels hinwegsehe. Trotzdem wäre mehr für Bully drin gewesen. So hatte ich eher das Gefühl, die PC-Umsetzung wurde nicht so recht ernst genommen. Schade um eine Perle des Geschichtenerzählens!





WEIHNACHTSZEIT | Für einen betrunkenen Obdachlosen verprügeln wir einen Weihnachtsmann und seine Elfen. Eine Super-Mission!

WELTHERRSCHAFT | Im letzten Akt legen wir uns mit den Städtern an. Zum Ende hin wird **Bully** immer düsterer und erwachsener.



BULLY: DIE EHRENRUNDE

Ca. € 30,-
24. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rockstar Games
Publisher: Take 2
Sprache: Sprachausgabe Englisch mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: Keine CD-Abfrage oder Online-Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der Konsolen-Herkunft und der Zeit zollt Bully Tribut und bietet dadurch keine zeitgemäße Grafik mehr.
Sound: Die Musik ist wirklich mitreißend, die Sprachausgabe perfekt – aber leider nur auf Englisch.
Steuerung: Per Tastatur recht hakelig, mit dem Gamepad akzeptabel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kein Mehrspielermodus vorhanden, Bully: Die Ehrenrunde ist ein reines Einzelspieler-Spiel

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium 4 (3 GHz+) oder AMD Athlon 3000+, 1 GB RAM, Nvidia 6800 oder Ati Radeon X1300

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Auch wenn alles verharmlost dargestellt wird, beherrscht doch Gewalt den Tagesablauf an der Bullworth Academy. Prügeleien sind ein Hauptteil des Spiels. Zudem werden Vorurteile geschürt. Auch Schimpfwörter und Anspielungen auf sexuelle Handlungen sind anzutreffen. Das Ganze ist aber humoristisch und sarkastisch abgegrenzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Verkaufsversion, die die Versionsnummer 1.0 trägt. Grafik- und Programmierfehler beeinträchtigten teilweise das Spielgeschehen. Zweimal stürzte das Programm auf jeweils unterschiedlichen Rechnern ab. Ansonsten lief Bully: Die Ehrenrunde einigermaßen stabil und flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erstklassiger schwarzer Humor
- ➕ Große, frei begehbare Welt, die lebendig wirkt
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen und Mini-Spiele
- ➕ Sympathische, vielschichtige Charaktere
- ➖ Einige wenige Grafik- und Programmier-Bugs
- ➖ Abstürze und konsolenartiges Speicherpunktesystem
- ➖ Mittlerweile veraltete Optik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 81

Von: Sebastian Weber

Ganz ohne Filmvorlage versucht sich Treyarch an einem guten Comic-Spiel – die Ansätze stimmen.



1 **ZWISCHENGEGNER** | Immer wieder treffen Sie auf Charaktere aus den Comics, die starke Zwischengegner darstellen.

2 **TIMING-FRAGE** | Verpassen Sie bei Attacken den richtigen Zeitpunkt, kontern Ihre Gegner schmerzvoll.

3 **EINTÖNIG** | Die meiste Zeit verwenden Sie den Netzangriff. Der wirkt anfangs spektakulär, auf Dauer nutzt er sich aber schnell ab.

Spider-Man: Web of Shadows

New York versinkt im Chaos. Der Alien-Symbiont, der Eddie Brock in Venom verwandelt, sucht die Bevölkerung heim. Anschließend gehen die Menschen als willenlose Zombies auf alles und jeden los. Spider-Man macht sich deshalb natürlich auf, die Epidemie einzudämmen.

Was sich wie das nette Grundgerüst eines Action-Adventures anhört, braucht in **Web of Shadows** gute fünf bis sechs Spielstunden, bis es allmählich in Fahrt kommt. Denn zu Beginn schlagen Sie nur mit Sparflammen-Halunken herum. Sie benötigen einiges an Sitzfleisch.

Die Geschichte treiben langsam, aber sicher Missionen voran, die Sie bei Helden oder Schurken annehmen. Der Ablauf bleibt dabei jedoch immer gleich: Zerstören Sie eine bestimmte Zahl von riesigen Bohrmaschinen, besiegen Sie eine Zahl von gewissen Gegnern oder Ähnliches. Wenige Momente der Abwechslung bietet **Web of Shadows** dann, wenn Sie einen neuen Hauptcharakter treffen und gegen diesen antreten.

Aber die Aufgaben setzen nicht nur die Story fort, Sie erhalten für die Erfüllung auch Erfahrungspunkte, die Sie in neue Fähigkeiten entweder des guten oder des bösen Spider-Mans investieren – ein seltenes Element, das motiviert, längere Zeit am Ball zu bleiben. Genauso wie das rollenspielähnliche Entscheidungssystem, bei dem Sie entweder rechtschaffen handeln oder Ihre dunkle Seite ausleben, was Einfluss auf den Fortgang der Geschichte nimmt.

Doch das Schlimmste: **Web of Shadows** sieht zwar nett aus, deutlich besser als **Spider-Man 3** seinerzeit, als Konsequenz läuft das Spiel jedoch nicht ruckelfrei, sondern bricht – auch auf leistungsstarken Rechner – regelmäßig auf unspielbare Werte ein. ❑

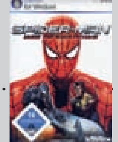
MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Auch ohne Spinnensinn zu sehen: Es hapert an allen Ecken."

Schade drum: Die Grundideen versprechen eigentlich ein gutes Spiel. Eine freie Welt, jede Menge Missionen, die Entscheidung, ob man gut oder böse sein möchte, und Dutzende lernbarer Fähigkeiten – das klingt nach stundenlangem Spaß. Doch **Web of Shadows** enttäuscht rasch. Zu langsam kommt die Geschichte ins Rollen, zu sehr gleichen sich die Missionen und vor allem zu schlecht ist die Performance. Dass keiner im Team gemerkt hat, dass Spider-Mans Abenteuer regelmäßig auf unspielbare drei Bilder pro Sekunde fällt, kann mir Treyarch nicht erzählen ...

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS



Ca. € 30,-
23. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM. Laut Publisher liegen keinerlei Einschränkungen vor.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Texturierung der Gebäude und Gegnermodelle wiederholen sich. Helden und Bösewichter sind ausreichend detailreich.
Sound: Teilweise nervige Synchronisation, sonst aber nette Soundeffekte
Steuerung: Trotz Konsolenherkunft gut mit Maus und Tastatur spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

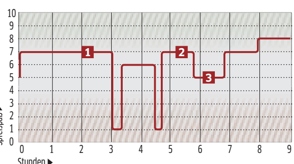
Minimum: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM
Empfehlenswert: AMD Phenom X4 9650/Core 2 Duo E8500, Geforce 9800 GTX+/Radeon HD 4850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Hauptelement des Spielverlaufs ist das Verprügeln von Gegnern. Dies stellt das Spiel nicht übertrieben brutal dar, hält sich stark an comictypische Visualisierung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 09:00



Die Verkaufsversion stürzte auf dem Testrechner hin und wieder ohne ersichtlichen Grund oder Fehlermeldung ab. Außerdem brach die Bildwiederholungsrate regelmäßig ein, was zu einem Stocken des Spiels und danach auftretendem Ruckeln führte.

PRO UND CONTRA

- ✚ Viele bekannte Charaktere der Comic-Vorlage
- ✚ Umfangreiche Charakterentwicklung
- ✚ Rollenspielähnliches Entscheidungssystem
- ▬ Grauenvolle Performance
- ▬ Repetitives Gameplay
- ▬ Zu zäher Einstieg
- ▬ Kamera kommt häufig nicht mit den Klettereinlagen zurecht und schwenkt unkontrolliert hin und her

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**



QUALI

INNOVAT

BM2B.de

AVISTRON OFFICE SERIES III

mit Intel® Core™ Duo Prozessor

Prozessor:	Intel® Core™ Duo Prozessor E2220
Arbeitsspeicher:	2 GB Kingston DDR2
Festplatte:	160 GB Samsung SATA2
Laufwerk:	Samsung DVD-RW (SH-S223F)
Mainboard:	Gigabyte (GA-G31-MS2L)
Betriebssystem:	Microsoft® Windows® Vista Home Premium

€ 399,-

unverbindliche Preisempfehlung

AVISTRON HOME OFFICE

mit Intel® Core™ 2 Duo Prozessor

Prozessor:	Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400
Grafikkarte:	Gigabyte GeForce 9600 GT (512 MB)
Arbeitsspeicher:	2 GB Kingston DDR2
Festplatte:	500 GB Samsung SATA2
Laufwerk:	Samsung DVD-RW mit Lightscribe-Technologie (SH-S223Q)
Mainboard:	Gigabyte (GA-EP45-DS3)
Netzteil:	450 Watt be quiet!
Betriebssystem:	Microsoft® Windows® Vista Home Premium





unverbindliche Preisempfehlung

Weitere Informationen beim autorisierten Avistron Händler:



www.pcspezialist.de



www.microtrend.de



Werden Sie Avistron Fachhändler!
Hotline: 02271-763-0 I www.siewert-kau.de

Avistron ist eine Marke der Siewert & Kau Computertechnik GmbH.

Intel, das Intel Logo, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

▶ **BLECHBÜCHSE** | In harten Rennen zerlegt es unseren Flitzer in seine Einzelteile. Normalerweise ist das kein Problem, da Schaden keinen Einfluss hat. Nur in speziellen Missionen müssen Sie darauf achten, den Wagen nicht zu Schrott zu fahren.

▼ **ABGEFLOGEN** | Wer die Polizei lange genug auf Trab hält, riskiert ein Einschreiten der Bundespolizei. Die Agenten rücken direkt mit Porsche- und SUV-Fahrern an. Trotzdem werden die Gesetzeshüter nur im Rudel gefährlich und damit spielspaßfördernd.



Need for Speed: Undercover

Von: Christian Schlütter

Legal, illegal, Rennspielqual – Undercover bringt alte Stärken und Schwächen der Serie zurück.

Erfolgreiche ältere Geschwister können ein Gräuel sein. **Need for Speed: Undercover** versucht, genauso gut zu sein wie der ältere Bruder **Most Wanted**, von dem alle immer sprechen. Wäre der jüngste Spross der **NfS**-Familie doch besser seinen eigenen Weg gegangen!

Dabei bringt das neue Rennspiel aus dem Hause Black Box alles mit, was den besten Teil der Serie 2005 ausmachte: coole Spielmodi, illegale Straßenrennen mit der Polizei im Nacken und eine kernige Story. Als Undercover-Polizist schickt Sie Ihre dralle Vorgesetzte in die Hafenstadt Tri City, um einen Schmugglerring von innen zu unterwandern. Fortan erfahren Sie sich Respekt in den einzelnen Bezirken der Stadt und schalten nach und nach die berüchtigten Gangster aus. Damit Ihre Deckung nicht auffliegt, legen Sie sich mit der Polizei an. Die geht aber in **Undercover** nicht aggressiv genug vor und lässt sich zu leicht überlisten, was die Ordnungshüter-Hatz weniger spaßig macht als bei früheren Teilen der Serie. Der neue Spielmodus, bei dem Sie die Polizei durch möglichst viel Sachschaden auf sich aufmerksam machen sollen, scheitert außerdem daran, dass die Strecken einfach zu wenige zerstörbare Gegenstände bieten.

Launiger sind da schon die Rennen gegen die Straßen-Rowdys von Tri City. Gerade die Highway Battles, bei denen Sie sich im dichten Verkehr mit einem anderen Geschwindigkeitsfanatiker messen, machen wirklich Spaß. Rundkurse, Sprints und Zeitfahr-Modi sind dagegen Serien-Standard und bieten aufgrund der laschen Gegner kaum Herausforderungen.

Überhaupt hat Undercover das Balance-Problem der meisten **Need for Speed**-Teile geerbt. Lange Zeit ist der Titel sehr einfach, in einzelnen Rennen gegen Ende steigt der Schwierigkeitsgrad dann aber zu steil an.

Ansonsten ist der Spielverlauf recht linear. Sie spielen neue Gebiete und Fahrzeuge frei, zu denen neben japanischen und amerikanischen Boliden auch europäische Edelkarossen wie der Audi TT gehören. Zwischen den Rennen düsen Sie in der Stadt herum oder tunen Ihren Wagen. Sowohl optische als auch Leistungsverbesserungen sind dieses Mal eher spartanisch ausgefallen, das Tuning geht dadurch leicht von der Hand. Praktisch: Wer nur schnell durch die Story springen will, pickt sich auf der Übersichtskarte flott die wichtigen Rennen heraus.

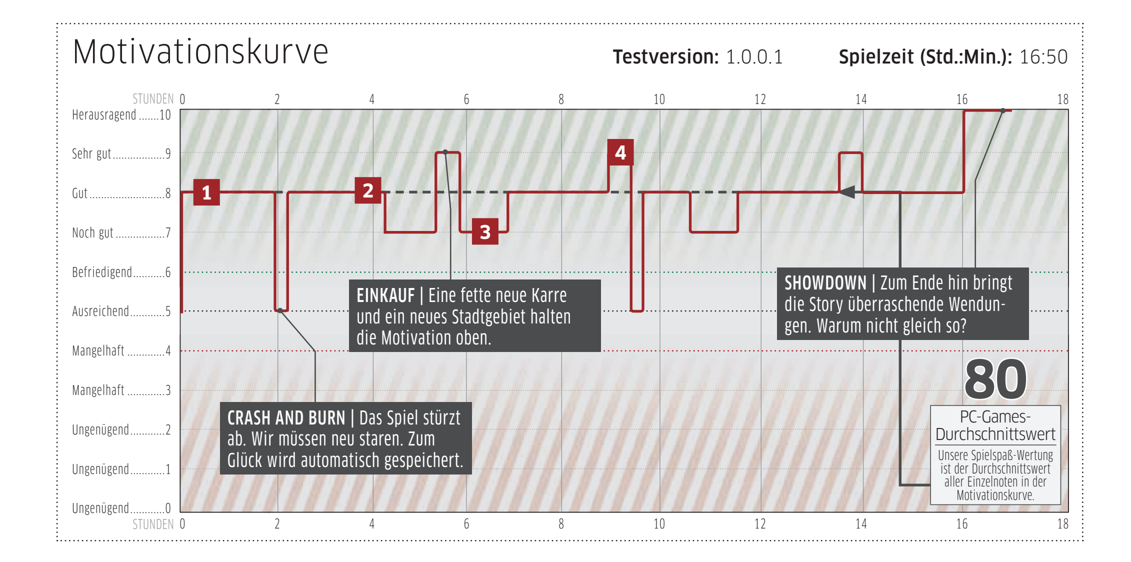
AUF DVD
• Video zum Spiel



◀ **DIEBESTOUR** | Spaßig: Für den Bandenführer Hector klauen wir Nobelkarossen.

▶ **CRASHTOUR** | Neuer Wagen, neuer Spielmodus. Um die Polizei auf uns aufmerksam zu machen, richten wir möglichst viel Sachschaden an. Mangels Wertgegenständen ist das leider langweirig.








TOR-TOUR | Mit gezielten Rammstößen schalten wir Banditen aus. Immer wieder verfehlen wir das Ziel und verlieren so den Gegner. Frust!



SPEEDTOUR | Die Highway Battles gehören zu den besten Rennen. Auf einer überfüllten Autobahn liefern wir uns ein heißes Duell.

Für die Videos hat Electronic Arts bei Undercover tief in die Tasche gegriffen. Tatsächlich bieten die Zwischensequenzen ordentliche Unterhaltung. Die Schauspieler von Maggie Q (Stirb Langsam 4.0) bis zu Christina Milian (Be Cool) hätten aber mit einem ausgefeilteren Drehbuch sicherlich mehr bieten können. Zudem bleibt Ihr Alter Ego auch im neuen NfS-Teil wieder anonym, kein Wort kommt über seine Lippen. Wirkliches Mitfiebern ist deshalb kaum angesagt. Über Mittelmaß kommt die Präsentation so nicht hinaus.

Wer hofft, dass die Renn-Grafik den Karren herumreißt, wird nur halb zufriedengestellt. Zwar hat Undercover eine neue Grafik-Engine, die gute Dienste leistet und klasse Raucheffekte und Automodelle präsentiert. Bei der Umgebungsdarstellung patzt Black Box aber. Einige Objekte tauchen erst sehr spät auf und hier und da überraschen seltsame Grafikfehler. Zudem kommt der Tunnelblick-Effekt diesmal etwas übertrieben daher. Schon bei 100 Kilometern pro Stunde fängt das Bild von den Rändern her an zu verschwimmen. Per Patch lassen sich diese kleinen Probleme aber sicherlich beheben.

Bei aller Kritik ist Need for Speed: Undercover doch ein gutes Rennspiel. Es bietet eine große Spielwelt, viele verschiedene Modi, wie immer mitreißende Musik und ein actionreiches Fahrgefühl. Und wer nach Pro Street den Niedergang der Serie prophezeite, wird eines Besseren belehrt. Trotzdem hat die Need for Speed-Familie schon innovativere Kinder hervorgebracht. ❑

MEINE MEINUNG |

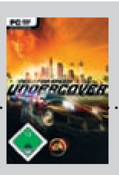
Christian Schlütter



„Verpasste Chance: Das hätte runder laufen können!"

Natürlich kann ein Studio, das jedes Jahr ein neues Rennspiel herausbringen soll, nicht ständig das Rad neu erfinden. Aber Undercover wirkt an vielen Ecken wie ein Aufguss der Serie. Ja, es bietet Polizei-Jagden. Ja, es bringt die typische Action-Hetzerei. Aber gerade aus der „Cop im Untergrund"-Geschichte hätte Black Box mehr herausholen müssen, um gegen Konkurrenz wie Race Driver: Grid anzukommen. Wer ein leichteres Most Wanted mit besserer Grafik will, greift trotzdem sofort zu.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER



Ca. € 50,-
20. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rennspiel
Entwickler: Black Box
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM-Aktivierung. Fünf Installationen sind möglich. Danach ist ein Anruf beim Kundenservice notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Neue Grafik-Engine, die gute Effekte zaubert, an einigen Ecken aber noch krankt
Sound: Tolle deutsche Sprecher und wie immer ein Spitzen-Soundtrack, dieses Mal im Latino-Stil
Steuerung: Mit allen Eingabegeräten steuert es sich gut. Nur die Menüführung ist etwas zu konsolenlastig geraten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Online-Spielmodi: Rundkurs, Sprint und „Cops und Räuber". In Letzterem liefern sich zwei Teams eine Verfolgungsjagd durch Tri City und verkörpern dabei Banditen und Polizisten.
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium 4 mit 3,0 GHz (3.2 für Vista), 512 MB RAM (1 GB für Vista), Direct-X-9.0-kompatible Grafikkarte mit 128 MB RAM, 7 GB Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Illegale Handlungen wie Straßenrennen, Fahrerflucht und Sachbeschädigung sind Mittelpunkt des Spiels. In den Videos wird zudem ordentlich geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Review-Version, die die Versionsnummer 1.0.0.1 trägt. Auf einem Testrechner traten vier nicht reproduzierbare Abstürze auf, auf einem anderen kein einziger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreiches Gameplay, dieses Mal wieder mit Polizei-Verfolgungsjagden
- ➕ Wieder einmal perfekter, stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Spaßige Spielmodi und große Spielwelt
- ➕ Neue Grafik-Engine ...
- ➖ ... die ab und an seltsame Grafikfehler produziert
- ➖ Wirkt zu oft wie: „Das hat damals schon geklappt, das packen wir mit rein!"
- ➖ Hier und da Längen im Spielverlauf

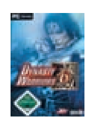
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 80

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Dynasty Warriors 6

Man muss schon über ein fotografisches Gedächtnis verfügen, um die Namen in **Dynasty Warriors 6** auseinanderzuhalten. Besonders haarig: wenn die Familie Wu den Clan Hu angreift und Familie Su teilnahmslos zuschaut. Wie gut, dass ansonsten höchstens Ausdauer beim andauernden Drücken derselben Tasten gefragt ist: Als einer von drei Kriegern des alten China kämpfen Sie sich aus der Verfolgerperspektive stupide durch Hundertschaften feindlicher Soldaten. Besiegte Feinde hinterlassen Waffen und Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten steigern. Dazwischen folgen Sie der wirren Hintergrundgeschichte und schalten weitere Figuren frei. Also alles beim Alten in der Prügelserie?

Nicht ganz. Entwickler Koei hat **Dynasty Warriors 6** grafisch generalüberholt. Bodentexturen und Detailgrad sind zwar immer noch nichts fürs Auge. Doch wenn die Kämpfer ihre Schwerter butterweich durch die Luft wirbeln, sieht das hübsch aus. Mit jedem niedergemähten Feind füllt sich der Musou-Balken am unteren Bildschirmrand, bis eine besonders verheerende Attacke verfügbar ist. Fans der ersten Stunde könnten allerdings einige Charaktere vermissen, die der Modernisierung zum Opfer gefallen sind.

Trotz allem frönt **Dynasty Warriors 6** alten Lastern: Nur neun Schlachtfelder stehen zur Auswahl. Die störrische Kamera erschwert den Überblick. Jede Mission spielt sich gleich: Sie rennen mit Ihrer Armee von Vorposten zu Vorposten und hauen so lange drauf, bis der Feind die Flucht ergreift. Am Ende wartet ein zäher Bossgegner. Wer die Monotonie lange genug aushält, darf sich an schweren Herausforderungen versuchen. Kooperatives Spiel ist möglich, allerdings nur am selben PC. Wenn Sie sich mit der Tastatursteuerung nicht die Finger verknoten wollen, empfiehlt sich auf jeden Fall ein Gamepad als Eingabegerät. (pb) ❏

AUSREICHEND Gute Ansätze aber: **Dynasty Warriors** macht immer noch mehr falsch als richtig.

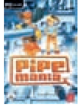
GENRE: Action
PUBLISHER: THQ | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 10.10.2008



RUNDUMSCHLAG | Ist Ihre Musou-Kampfkunst voll aufgeladen, schlagen Sie Feinde im Dutzend nieder. Falls Sie vorher nicht angesichts pausenloser Kämpfe ohne Anspruch eingeschlafen sind.



GERUCHSECHT | In der Kanalisation erwartet Sie eine trübe Brühe und mit der Krokodildame eine zähe Gegnerin.



Pipe Mania

Als Klempner verlegen Sie unter Zeitdruck Rohre, um Wasser, Eisenbahnen oder Quietscheenten vom Start- zum Zielpunkt zu leiten. Bei der Streckenkonstruktion schränkt Sie **Pipe Mania** ein: Am Bildschirmrand fallen Kurven, Geraden und Brücken in zufälliger Reihenfolge herunter, Mauern blockieren den Weg. In späteren Abschnitten greifen KI-Gegner die sorgsam verlegte Leitung an. Über 100 fordernde Levels lang leistet der Spieler Kopfarbeit. Ziehen Sie menschliche Gegner dem PC vor, steht ein Mehrspieler-Modus samt Koop-Spiel bereit. Grafik und Dudelsound sind zweckmäßig. (pb) ❏

BEFRIEDIGEND Brauchbarer Zeitvertreib für die Mittagspause

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Empire Interactive | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 12.09.2008



Clever! Das Spiel, das Wissen schafft

Physik-Unterricht ohne Zahlenchaos? **Clever!** macht es möglich. In Kategorien wie Mechanik, Licht oder Gase müssen Sie Rohre, Laufbänder und Laser geschickt platzieren, um den Versuch glücken zu lassen. So schiebt ein Spielzeugbagger einen Ball auf einen Schalter und aktiviert dadurch einen Laser. Der entzündet eine Kerze, die wiederum die Zündschnur einer Kanone zum Brennen bringt … und so weiter. **Clever!** besitzt kaum Bezug zur TV-Serie. Die Bauteile müssen pixelgenau passen, für geglückte Experimente lässt das Spiel keine Belohnung springen. (pb) ❏

AUSREICHEND Greifen Sie lieber zum hübscheren und spaßigeren **Crazy Machines 2**.

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: CDV | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 03.06.2008



WIE IM ZIRKUS | Sind alle Bauteile platziert, nimmt das Experiment mit einem Klick auf Start seinen Lauf. Die angestaubte Grafik wird dem bunten Treiben aber nicht gerecht.


PC – PLAYSTATION – XBOX – Wii – DS – FILM – MUSIK & MEHR
games
AND MORE
MIT GROSSEM EINKAUFSFÜHRER!
Die 100 besten Spiele!
Beste Unterhaltung garantiert: Party, Sport, Action, Edutainment u. v. m.
Digital Entertainment für alle!
www.gamesandmore.de
12/08
NEU! NUR 1€
PREMIERE: DAS NEUE BOND-SPIEL IM TEST!
DER KNALLER FÜR PC + KONSOLEN!
SEITE 10
SPIELEND FIT!
Weg mit den Pfunden: Die neuen Bewegungs-Games im Test!
SEITE 20 + 48
007 Ein Quantum Trost
VOLLE ACTION:
ALLE INFOS ZU SPIEL UND FILM!
SEITE 30
BIOSHOCK
Harte Action, geniale Story: Eines der besten Spiele aller Zeiten!
SEITE 48
HANCOCK AUF DVD!
Will Smith als Superheld wider Willen
SEITE 50
METALLICA: NEUE PLATTE
Das stärkste Metallica-Album seit Langem!



LANGEWEILE | So wie diesem Ladenbesitzer ergeht es jedem, der sich auf die öde Suche nach Jack the Ripper begibt.



Geheimnisse von London: Jack the Ripper

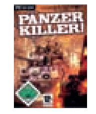
Wer war Jack the Ripper? Mit dieser Frage beschäftigt sich das simple Suchspiel **Geheimnisse von London**. Sie reisen quer durch die englische Hauptstadt und sammeln mit der Maus in einer 360°-Ansicht im Big Ben oder bei Madame Tussauds auf überfüllten 2D-Bildschirmen vorgegebene Gegenstände ein, die meist keine Relevanz für den weiteren Spielverlauf haben. Dialoge finden nur in langweiligen Zwischensequenzen statt, Rätsel gibt es keine. Stattdessen zwingt Sie das Spiel immer wieder zu nervigen Minispielen, von denen Sie nur eine bestimmte Anzahl überspringen können. (pb) ❑

MANGELHAFT Kaum mehr als ein lahmer Reiseführer im Spielgewand

GENRE: Sonstiges
PUBLISHER: astragon | ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren | 26.09.2008



URALT | Explosionen gehören zu den optischen Höhepunkten des Spiels. Der Rest ist eine Beleidigung für die Augen.

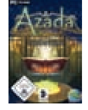


Panzer Killer

Feinde tragen ein schwarzes Kreuz, Freunde einen weißen Stern." Dieser Hinweis zu Beginn ist Gold wert. Denn im Braun-Grün der grottigen Grafik können Sie Deutsche und Alliierte kaum auseinanderhalten. Im Zweiten Weltkrieg sollen Sie eigentlich als Panzerfahrer gegnerische Tanks unter Feuer nehmen. Doch nach spätestens fünf der über 50 Missionen würden Sie am liebsten über die Entwickler herfallen: Ihr Stahlmonster bleibt an streichholzdürren Bäumen hängen, dichter Nebel begrenzt die Sichtweite und die Gegner verhalten sich dämlich, zielen aber unmenschlich genau. (pb) ❑

MANGELHAFT Von der Gruseloptik bis zum Missionsdesign: lieblos.

GENRE: Action
PUBLISHER: rondomedia | ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren | 01.10.2008



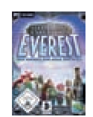
Azada

Verwirrung herrscht nicht nur beim Protagonisten zu Beginn von **Azada**. Auch der Spieler fragt sich ob des abrupten Einstiegs, worum es eigentlich geht. Erst nach und nach erfahren Sie, dass Sie in einem magischen Buch feststecken. Das wäre interessant, würde es sich um **Der Herr der Ringe** handeln. Doch leider ist Ihr Gefängnis aus Papier ein langweiliges Sammelsurium von Puzzles, Minispielen und simplen Kombinationsrätseln. Obwohl die Uhr tickt, fühlen sich allerhöchstens die Kleinen herausgefordert. Alle anderen ödet der niedrige Schwierigkeitsgrad an. (pb) ❑

AUSREICHEND Im Internet finden Sie bessere, stärker fordernde Puzzle-Alternativen – und zwar kostenlos.

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: astragon | ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 26.09.2008


ADVENTURE LIGHT | Nur selten erwarten Sie Rätsel, über deren Lösung Sie länger als zwei Sekunden grübeln. Meistens vertreiben Sie sich die Zeit mit dem simplen Verschieben von Bauklötzen.



Hidden Expedition: Everest

Manche Spiele rufen ernsthafte Zweifel an der geistigen Gesundheit ihrer Entwickler hervor. **Hidden Expedition: Everest** ist so ein Spiel. Sie suchen auf hässlichen 2D-Bildern Schneeschuhe, Pralinenschachteln und Möhren. Sinn des Ganzen? Keine Ahnung. Denn **Hidden Experiment: Everest** reiht lustlos über 30 Suchbilder aneinander. Um die teils winzigen Gegenstände zu erkennen, brauchen Sie Adleraugen. Bis zu drei Mal gibt Ihnen das Spiel einen Hinweis, wenn Sie gar nicht mehr weiterwissen. Was das alles mit der Besteigung des Mount Everest zu tun hat, bleibt jedoch ein Geheimnis. (pb) ❑

MANGELHAFT Sinnloses Suchspiel der Marke Zeitverschwendung

GENRE: Sonstiges
PUBLISHER: astragon | ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 26.09.2008



ERNIEDRIGUNG | Er brauchte das Geld: Profibergsteiger Ed Viesturs tritt in den Videoclips von **Everest** auf. Sein polares Kochstudio gehört zu den absurdesten Momenten des Spiels.



NBA 2K9

Holen Sie die Flatterhosen und das Stirnband aus dem Schrank: Der Basketball kehrt auf den PC zurück! **NBA 2K9** punktet mit realistischer Grafik und Atmosphäre und besitzt alle Funktionen der Konsolen-Versionen – bis auf den Online-Modus.

Das Spiel richtet sich ausschließlich an Experten. Zwar versucht **NBA 2K9**, Einsteiger in mehreren Tutorials an die Hand zu nehmen. Doch bei den komplexen Möglichkeiten, mit dem Ball umzugehen, geht die Übersicht schnell flöten. Benutzen Sie Ihren Fingern zuliebe ein Gamepad, am besten einen Xbox-360-Controller.

Wenn Sie erst mal Manöver wie Double Cross und Half-Spin im Schlaf ausführen können, haben Sie dank des riesigen Umfangs von **NBA 2K9** monatelang Spaß. Herzstück ist der Association-Modus. Darin betreuen Sie über mehrere Jahre hinweg eines der 30 NBA-Teams, vom Training bis zum Kauf neuer Spieler. Sie haben keine Lust, jede Begegnung selbst auszufechten? Nutzen Sie die Simulationsfunktion!

Nebenbei vertreiben Sie sich die Zeit mit Dunking- oder Freiwurf-Wettbewerben. Mehrspieler-Partien erlauben bis zu vier Spieler an einem Rechner. (pb) ❑

SEHR GUT Konkurrenzlos gutes Basketballfest. Einsteiger benötigen aber viel Geduld, bis sich Erfolge einstellen.

GENRE: Sport
PUBLISHER: Take 2 Interactive | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 17.10.2008



EINGELOCHT | Glen Davis von den Boston Celtics reckt sich vergeblich: Die Los Angeles Lakers bauen ihren Vorsprung weiter aus. Die Spieler sind ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten.



FLUGSTUNDE | Nach vorne gepeitscht von der wild jubelnden Menge heben die NBA-Profis im Streetball-Modus zu spektakulären Dunkings ab. Die Steuerung erfordert dabei Fingerspitzengefühl.



▲ **CYBERSPACE** | Die stilistische Ähnlichkeit mit dem Film **Tron** ist kein Zufall. Mit seiner groben Levelarchitektur, den blanken, untexturierten Flächen und überstilisierten Figuren und Explosionen sieht **Multiwinia** sogar sehr gut aus!

▶ **KOMMANDO** | Einheiten manuell zu befehligen, ist meist zu ungenau. Indem man sie in Formationen aufmarschieren lässt, behält man in den teils hektischen Kämpfen immerhin ein Mindestmaß an Kontrolle.





Multiwinia – Survival of the Flattest

Die Fortsetzung des Überraschungshits **Darwinia** macht einiges richtig, aber nur wenig neu: Sie greift Szenario und Spielprinzip des Vorgängers auf und bastelt daraus einen flotten Mehrspieler-Titel.

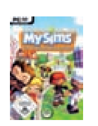
Berstend vor Retro-Charme, entführt Sie der Echtzeit-Strategie-Titel in ein virtuelles Szenario, stilistisch dem des Filmes **Tron** nicht unähnlich: Grelle Farben, grobes Klötzchen-Design, untermalt von einer piepsenden Klangkulisse wie aus der Spielhalle – gewöhnungsbedürftig, aber auch hübsch.

In dieser Computerwelt entsendet der Spieler seine kleinen Pixelmännchen gegen menschliche Kontrahenten oder Computergegner. Eine Story-Kampagne wie in **Darwinia** gibt es nicht, dafür locken sechs Spielmodi mit einer stattlichen Auswahl an kleinen Karten. Manche Spielarten gewinnt man, indem man die Flagge des Gegners stiehlt oder einen Bereich der Karte kontrolliert. Andere Modi erfordern das Erbeuten einer Statue oder die Verteidigung eines sensiblen Gebietes. Auf allen Karten wartet aber das immer gleiche Spielprinzip: Aus Brutpunkten strömen Truppen, die man entweder fummelig manuell in die Schlacht schickt oder die man um eine Offizierseinheit sammelt und so kampfstarke Formationen bilden lässt. Etwas Dynamik erhalten die temporeichen Matches durch zufällig abgeworfene Kisten, in denen sich Boni wie Abwehrtürme oder Luftangriffe befinden.

Die in **Darwinia** kritisierte Steuerung wurde entschlackt und fühlt sich deutlich besser an, lässt aber immer noch simpelste Standards wie speicherbare Gruppen vermissen. Aufgrund der Bedienungsmängel und begrenzten Einheitenauswahl ist daher auch bei **Multiwinia** schnell die Luft raus. (fs) ❑

BEFRIEDIGEND Rasante, schön anzusehende Mehrspieler-Fortsetzung von **Darwinia**, die sich aber schnell abnutzt

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Pinnacle/Flashpoint | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 6.10.2008



My Sims

Knuffig bunt kommt sie daher, die PC-Umsetzung von My Sims. Seinen Ursprung hat das Aufbauspiel, das nur noch rudimentär an den Klassiker Die Sims erinnert, im Konsolensektor. Dort erfreut My Sims bereits Nintendo-DS- und Wii-Besitzer.

Profi-Spieler und jahrelange Die Sims 2-Veteranen werden bei diesem Titel wohl eher die Nase rümpfen, denn My Sims richtet sich ganz klar an die jüngere Generation. Dementsprechend einfach sind die Aufgaben, die Sie erwarten. In einer von Ihnen benannten Stadt (in unserem Fall: Nerdtown) werkeln Sie als Baumeister, um die heruntergekommene Gegend wieder attraktiv zu gestalten. Dazu basteln Sie Häuser mit einem simplen Editor, erfüllen Bauaufträge von den Bewohnern oder durchstreifen die Welt auf der Suche nach Essenzen. Die finden Sie etwa auf Bäumen, die gehegt und gepflegt werden wollen. Nur wer fleißig gießt, kann reiche Ernte halten. Das Auffinden dieser Elemente ist dabei für den Spielverlauf wichtig.

Denn wenn etwa der Pizzabäcker bei Ihnen einen Ofen bestellt, bringen Sie geforderte Essenzen an Ihrem Bauwerk an und verleihen dem Backgerät damit bestimmte Eigenschaften, etwa „lecker". So passen Sie Ihre Werke den individuellen Interessen der Bewohner an; Viola etwa mag es gern „gruselig". Viel Zeit werden Sie im Editor verbringen, wo Sie aus einer Vielfalt an Bausteinen Betten, Stühle oder Statuen zusammenkleistern. Die Bedienung ist stark auf den Wii-Controller ausgelegt und zickt auf dem PC öfters. Genre-Fans sind schnell unterfordert. Vielleicht der Nichte zum Geburtstag schenken? (rh) ❑

BEFRIEDIGEND Simple Die Sims-Neuauflage. Nur etwas für Neueinsteiger oder Knallige-Farben-Liebhaber.

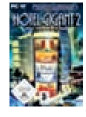
GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: Electronic Arts | ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 30.10.2008



▲ SCHREINER | In Ihrer Werkstatt basteln Sie Gegenstände für die Bewohner der Stadt. Da Sie kaum Gestaltungsmöglichkeiten haben, sind viele Bauten, nun ja, hässlich eben. Vielleicht lag es aber auch an unserem Unvermögen. Der Pizzabäcker hat sich dennoch gefreut.



▶ GÄRTNER | Bäume müssen Sie schütteln, dann fallen Essenzen aus den Zweigen. Um die Ernte zu beschleunigen, können Sie gießen oder Dünger benutzen.



Hotel Gigant 2

In die große, weite Welt des Hotel-Managements steigen Sie in dieser Fortsetzung ein. In fünf verschiedenen Kampagnen oder dem freien Spielmodus ist es dabei Ihr Ziel, ein möglichst attraktives Haus zu entwerfen und damit zahlende Gäste anzuziehen. Bis Ihnen die Touristen aber wirklich die Bude einrennen, ist einiges an Kleinkram notwendig. So müssen Sie sich um jedes winzige Detail der Zimmereinrichtung kümmern. Das geht von Deckenleuchten über den LCD-Bildschirm bis zur Farbe des Teppichs. Da sich viele Objekte nur in einer bestimmten Reihenfolge platzieren lassen (erst den Teppich, dann den Fernsehschrank darauf), artet der Job als Innendekorateur zur Geduldsprobe aus.

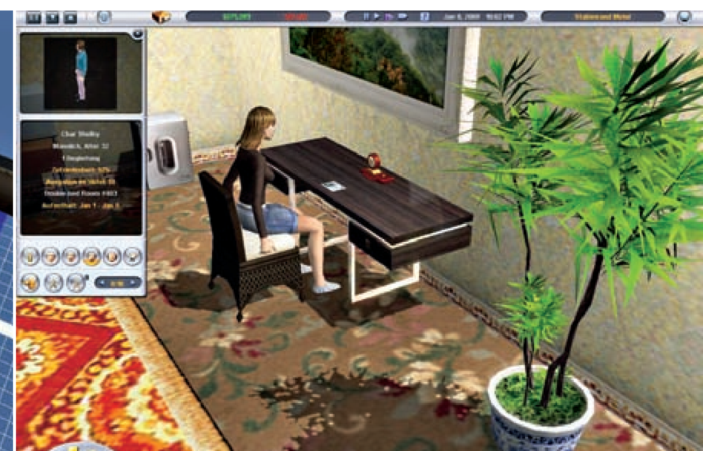
Wenigstens lässt sich das fertige Gästezimmer dann als Vorlage speichern und mehrmals ins Hotel einfügen. Ob die ganze Mühe aber auch Leute anlockt, bleibt Glückssache. Zwar sind die einzelnen Gäste im Stile von Die Sims mit eigenen Bedürfnissen und Meinungen ausgestattet, meistens liegen aber zu viele Faktoren vor, um wirklich gezielt Abhilfe für bestimmte Probleme liefern zu können. Da hilft auch die mäßig aufpolierte Grafik wenig. (cs) ❑

AUSREICHEND Gucken Sie lieber alte Folgen von Ein Schloss am Wörthersee. Das ist weitaus spannender!

GENRE: Wirtschafts-Simulation
PUBLISHER: Koch Media | ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 7.11.2008



TETRIS FÜR FORTGESCHRITTENE | In dieser schmucklosen Ansicht legen Sie Zimmergrößen fest und verteilen Objekte wie Lampen, Bilder und Betten in den Räumen der Gäste.



HEIMWEH | Unser Hotelgast schreibt eine Ansichtskarte nach Hause. Ob sie wohl von unserem liebevoll gestalteten Hotel im Herzen von Paris erzählt?



LEARN TO SET THE RULES

- 3200DPI PRO-AIM GAMING SENSOR MIT TCU
- INTEGRIERTE TURBOCORE UNIT (72MHZ)
- INTERNER SPEICHER (128KB)
- INDIVIDUELL EINSTELLBARE LICHTEFFEKTE
- 4 AUSTAUSCHBARE CLIP-IN GEWICHTE
- 5 PROFILE ONBOARD SPEICHERBAR
- UNTERSTÜTZT ULTRALANGE MAKROS
- 10 MAUSTASTEN / 4D-SCROLLRAD







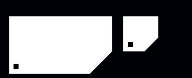









WWW.ROCCAT.ORG





RTL Winter Sports 2009

Wer sich wie der Verfasser dieser Zeilen beim Skifahren bereits auf dem Idiotenhügel das Bein gebrochen hat, versucht sich lieber auf virtuellen Schneebrettern. Am besten in **RTL Winter Sports 2009**, das neben Ski Alpin mit neun weiteren Disziplinen wie Rodeln, Biathlon oder Eiskunstlauf aufwartet. Für Abwechslung ist also gesorgt – doch kommt auch Spielspaß auf? In der Tat, denn wenn Sie mit Karacho die Skipisten herunterbrettern, sorgen Verwisch-Effekte für ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.

Diesen Standard hält **RTL Winter Sports 2009** aber leider nicht durchgehend, das Snowboard-Fahren ist beispielsweise nur mäßig gelungen. Schuld daran trägt die Steuerung. Während sie in den meisten Disziplinen einfach daherkommt, müssen Sie beim kunstvollen Umgang mit dem Schneebrett fingerverknotende Tastenfolgen eingeben. Unbeständig ist auch die Grafik, die durch schicke Landschaften erfreut, jedoch mit hässlichen Figuren nervt. Das Niveau der Kommentatoren schwankt zwischen kompetent und peinlich. Nichtsdestotrotz macht es einige Laune, im Sammelsurium der alpinen Sportarten um die Medaillen zu kämpfen. (ts) ❑

GUT Dank der einfachen Steuerung und abwechslungsreichen Disziplinen ein kurzweiliger Winterspaß

GENRE: Sport
PUBLISHER: RTL Games | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 27.11.2008



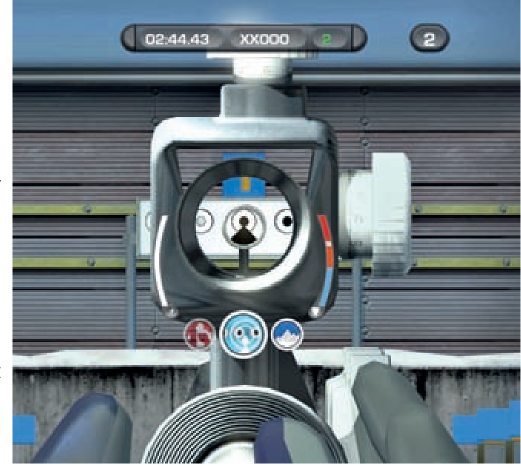
RASANT | Durch die direkte Steuerung und das gelungene Geschwindigkeitsgefühl erweist sich Ski Alpin spielerisch und optisch als eine der besten Disziplinen in **RTL Winter Sports 2009**.



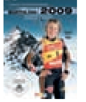
GRAZIÖS | Wenn Sie die von links und rechts auftauchenden Tasten zum richtigen Zeitpunkt drücken, vollführt Ihre Eiskunstläuferin tollkühne Sprünge. Weniger schön: die unansehlichen Figuren.



▲ **STEIGUNG** | Unser selbst erstellter Biathlet versucht beim Sprint zu Rennbeginn, an der Spitzengruppe dranzubleiben. Der Spieler schlägt zu diesem Zweck in rasanter Folge auf seine Tastatur ein und riskiert Materialschäden.



▶ **EGO-SHOOTER** | Trotz Maussteuerung ist das exakte Zielen am Schießstand eine Herausforderung, wenn Ihrem Sportler das Herz bis zum Hals schlägt. Halten Sie die Luft an, um Ihre Präzision zu erhöhen!



RTL Biathlon 2009

Sie hetzen durch den Schnee, verfolgt von Männern mit Sturmhauben. Ihr Atem geht stoßweise, die Skier an Ihren Füßen fühlen sich bleischwer an. Plötzlich fallen Sie zu Boden. Ihr Gewehr schmiegt sich wie von selbst in Ihre Hand. Sie zielen, drücken den Abzug. Fünf Schüsse, vier Treffer. Verdammt, jetzt müssen Sie eine Strafrunde absolvieren!

RTL Biathlon 2009 steckt Sie als schießwütigen Langläufer in den Neoprenanzug: Auf 15 nur zum Teil originalgetreuen Strecken begeben Sie sich in der Rolle von bekannten Biathleten wie Magdalena Neuner oder Michael Greis auf Rekordjagd. Oder Sie erstellen Ihren individuellen Wintersportler. Dessen Attribute verbessern Sie im Training zwischen den Rennen und wählen Spezialfähigkeiten aus – ein Hauch Rollenspiel, der die trostlose Kampagne aber nur bedingt auflockert.

Den Computergegnern ist Konkurrenzdenken fremd: Brav lassen sie Ihren Sportler vorbeiziehen. Die Steuerung liefert Ihnen wegen des fehlenden Tutorials einen größeren Kampf: Am unteren Bildschirmrand stellen zwei Anzeigen die Kraft und Ausdauer des Biathleten dar. Um zu beschleunigen, hämmern Sie wie besessen auf die Leertaste ein. Übertreiben Sie es damit, kommt Ihr Alter Ego aus der Puste – schlecht für Ihre Chancen am Schießstand, wo Sie eine ruhige Hand benötigen.

Ein kurz angebundener Sprecher begleitet Sie durch die grafisch netten, aber unspektakulär präsentierten Wettbewerbe. Denen geht jede Fernseh-Atmosphäre ab. Im Mehrspieler-Modus treten Sie zu zweit oder viert an einem PC gegeneinander an. Netzwerk- und Online-Modus fehlen. (pb) ❑

AUSREICHEND Die dröge Umsetzung und die ermüdende Steuerung langweilen schon nach kurzer Zeit auf der Piste.

GENRE: Sport
PUBLISHER: RTL Games | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 27.11.2008


SPRICH IN BILDERN MIT GRAFIK PLUS
GeForce® mit CUDA™ ist mehr als nur Grafik: Es ist Grafik Plus. Denn mit Grafik plus PhysX™ wird Dein PC Spiel zum atemberaubenden Erlebnis mit Echtzeit-Physikeffekten. Willst Du Deinem Gegner etwas sagen, lässt Du jetzt Taten sprechen. Sprich in Bildern.
www.nvidia.de/evga
NVIDIA
EVGA
NVIDIA® GeForce® ist die empfohlene Grafiklösung für Mirror's Edge™. Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Mirror's Edge © 2008 EA Digital Illusions CE AB. © 2008 NVIDIA Corporation. NVIDIA und das NVIDIA Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Schutzmarken und © sind Eigentum ihrer Rechteinhaber.
MIRROR'S EDGE

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

2 X 25-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18



Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen 50 Euro und können für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu den Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

Prämiennummer: 003499



FALLOUT 3

Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003515



DEAD SPACE

Dead Space spielt in einer nahen Zukunft, in der die Menschheit darauf angewiesen ist, Ressourcen auf anderen Planeten abzubauen.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003536

2 X 25-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen 50 Euro und können für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

Prämiennummer: 003500





MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB

Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

Prämiennummer: 003237

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

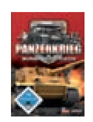
PG PR 58

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Panzerkrieg: Burning Horizon 2

Déjà-vu virtuell: Wenn Sie vor fünf Jahren in **Blitzkrieg** Ihre Truppen über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs dirigiert haben, kommt Ihnen **Panzerkrieg: Burning Horizon 2** sofort vertraut vor. Die Entwickler übernahmen die greise 2D-Grafik der **Blitzkrieg 1**-Engine samt starrer Iso-Perspektive und verzichteten bewusst auf tiefgreifende technische Veränderungen. Nur wenige Neuerungen wie zusätzliche Einheiten oder Minenwalzen und Tarnnetze wurden in das bewährte Stein-Schere-Papier-Prinzip integriert.

In drei Kampagnen kämpfen Sie auf der deutschen, sowjetischen oder britischen Seite in 33 historischen Schlachten von Kursk bis Singapur. Simple Tank-Rush-Taktiken oder Basenbau-Einerlei sucht man vergebens: Vor jeder Mission steht Ihnen ein gemischtes Truppenkontingent zur Verfügung, das Sie klug einsetzen müssen: Aufklärung der Feindstellungen, Anfordern von Luftschlägen, Versorgung und Wartung der Fahrzeuge. Passen Sie gut auf die Panzer Ihrer Kernarmee auf, denn nach der Schlacht erhalten diese Erfahrungspunkte, die ihre Kampfstärke steigern. (kum) ❑

GUT Grafisch schlichtes Retro-Strategiespiel mit taktischem Tiefgang, abwechslungsreichen Missionen und historischen Schlachten

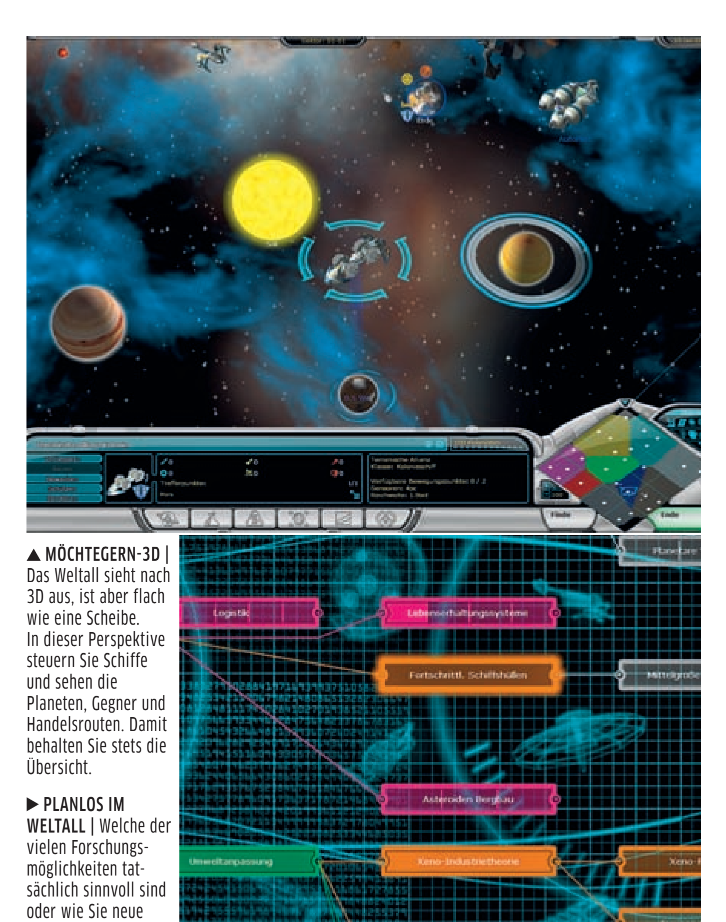
GENRE: Strategie
PUBLISHER: United Publishing | ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren | 07.11.2008



WARMER EMPFANG | Im Urwald Burmas bekämpft die britische Armee mit Flammenwerfern japanische Infanteriemassen. Auch Bunkeranlagen sind für den feuerspuckenden Koloss kein Problem.

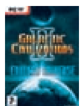


AUS HEITEREM HIMMEL | Der Einsatz von Fallschirmjägern sollte reiflich überlegt sein: Unsichere Landezonen und feindliche Jagdflugzeuge können das Überraschungsmoment zunichte machen.



▲ **MÖCHTEGERN-3D** | Das Weltall sieht nach 3D aus, ist aber flach wie eine Scheibe. In dieser Perspektive steuern Sie Schiffe und sehen die Planeten, Gegner und Handelsrouten. Damit behalten Sie stets die Übersicht.

▶ **PLANLOS IM WELTALL** | Welche der vielen Forschungsmöglichkeiten tatsächlich sinnvoll sind oder wie Sie neue Schiffe freischalten, wissen nur erfahrene Spieler. Lesearbeit unausweichlich.



Galactic Civilizations 2: Endless Universe

Unendliche Weiten, unendliche Möglichkeiten: Das Add-on zum rundenbasierten XXL-Weltraum-Strategiespiel **Galactic Civilizations 2** enthält die Erweiterungen **Dark Avatar** und **Twilight of the Arnor** im Paket. Neben zwei Kampagnen bekommen Sie einen Zufallskarten-Editor sowie neue Szenarien und Einheiten serviert; Hauptspiel nicht benötigt.

Zu Beginn wählt man eines von 14 Völkern, die sich mit individuellen Stärken und Schwächen voneinander abheben. Alternativ erstellen Sie in wenigen Minuten eine eigene Rasse, bestimmen Regierungsform und Vorteile wie beispielsweise Forschung, Diplomatie oder Kriegsführung.

Im Weltall stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen. Den Sieg erringen Sie entweder durch technologische Überlegenheit, den Einfluss Ihres Volkes im galaktischen Rat oder durch Zerstörung der Gegner. Um die Vorherrschaft zu erringen, bauen Sie Gebäude auf Ihren Planeten, errichten Sternenbasen, schicken Flotten los und erforschen das Weltall. Trifft Ihr Volk auf bewohnbare Planeten, können Sie mittels Kolonialschiff Besitzansprüche geltend machen.

Grafisch duckt sich **Galactic Civilizations 2: Endless Universe** von der Moderne weg: Die Gefechte laufen nicht nur unspektakulär ab, sondern auch noch automatisch. Heißt: Einmal Krawall im All angefangen, berechnet das Spiel den Schlachtverlauf und spuckt einen Sieger aus. Einfluss dürfen Weltraumkapitäne nur bei Flottenzusammenstellung oder Forschungsaktivitäten ausüben. Mehrere hundert Technologien lassen sich austüfteln – vorausgesetzt Sie behalten angesichts der schieren Masse an Optionen die Sicht. (de) ❑

GUT Monumentale Rundenstrategie mit vergleichsweise vielen Freiheiten. Einsteiger könnten Fäden verlieren.

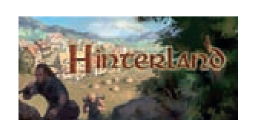
GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Kalypso | ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren | 10.10.2008



▲ **ÜBERFALL** | Die Gnolle haben gegen Ihren Helden und seine gut gerüsteten Gefährten keine Chance. In solchen Momenten greift das Spielprinzip von **Hinterland**, die Jagd nach dem nächsten Stufenaufstieg motiviert.



▶ **AUFBAU** | In der Siedlung platzieren Sie die Behausungen der ansässigen Handwerker wie in einem Aufbau-Strategiespiel. Das sorgt für Abwechslung vom Rollenspielalltag, ist aber zu seicht, um länger zu fesseln.



Hinterland

Woher wissen Sie, dass Sie in der Rollenspielprovinz angekommen sind? Detailarme Grafik und unkomfortable Bedienung versperren den Weg, ein Ochsenkarren transportiert die spannende Geschichte ab und die Heldenklassen halten die Balance schlechter als ein betrunkener Oger auf einem Hochseil. Willkommen im **Hinterland**!

Ihren Charakter wählen Sie aus 20 Klassen wie Ritter, Zwerg oder Bogenschütze und stolpern anschließend ohne Einleitung in ein namenloses Königreich. Der Herrscher verlangt, dass Sie das Land befrieden. Dazu räuchern Sie zufällig verteilte Feindeslager aus, wodurch Sie Erfahrungspunkte und Ausrüstung erhalten. Ohne Spezialattacken fehlt es den Kämpfen gegen Wölfe, Trolle und Orks aber an Abwechslung.

Zurück im heimischen Dorf, verrät **Hinterland** die Aufbau-Strategie-Wurzeln seiner Entwickler: Je bekannter Ihr Held ist, desto mehr Arbeiter strömen in die Gemeinde. Mit erbeutetem Gold bauen Sie hässliche Unterkünfte für Bauern, Alchemisten und Hohepriester. Diese zahlen Steuern und produzieren Nahrung oder hilfreiche Heiltränke. Für erhöhte Effektivität drücken Sie dem Gastwirt ein Kochbuch in die Hand. Mit einer Waffe ausgerüstete Anwohner gehen mit auf Beutezug. All diese Aspekte gehen aber nicht tief genug, um wirklich fordernd zu sein.

Hinterland scheitert an dem Versuch, die vielen Möglichkeiten in eine komfortable Bedienung zu verpacken. Besonders das Verwalten des Inventars ist hakelig. Die Welt sieht mit den ewig gleichen, hässlichen Bodentexturen trist aus, die Schwierigkeit schwankt je nach gewählter Klasse stark. (pb) ❑

AUSREICHEND Schade um den interessanten Genre-Mix: **Hinterland** sieht altbacken aus und spielt sich auch so.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Tilted Mill | ca. € 20,-
USK: Nicht geprüft | 30.09.2008

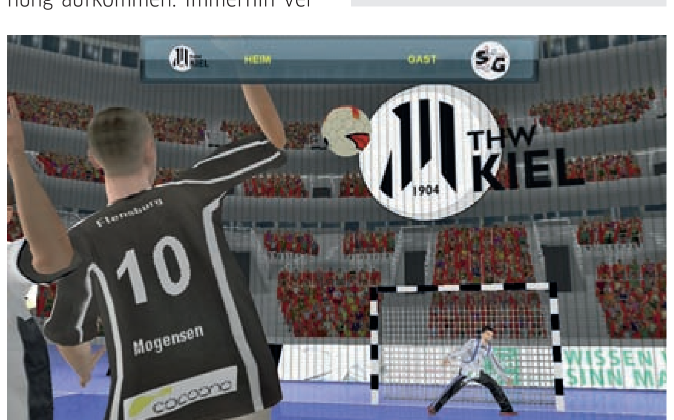


Handball Manager 2009

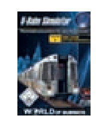
Obwohl zum gefühlten 17. Mal Heiner Brand auf dem Cover posiert, zieht der **Handball Manager** auch dieses Jahr keinen Vorteil aus der prominenten Unterstützung. Zu unübersichtlich-überladen geben sich die Menüs, zu umständlich ist der Einstieg. Tutorial? Fehlanzeige! Ein Eigentor ist auch die Spieldarstellung: Weder die hässlichen 3D-Szenen noch der Textmodus lassen Spannung aufkommen. Immerhin verfügt der Manager über sämtliche Lizenzen und wer Handball mag, freut sich über die vielen Möglichkeiten bei Taktik und Aufstellung. (ts) ❑

AUSREICHEND Nur für Handball-Fans einen Blick wert, die sich nicht am Excel-Charme des Spiels stören

GENRE: Wirtschafts-Simulation
PUBLISHER: CDV Software | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 23.10.2008



UNANSEHLICH | Die 3D-Darstellung schafft es in keinster Weise, die Dynamik eines echten Handballspiels wiederzugeben. Auch der Textmodus bleibt weit hinter diesem Anspruch zurück.



U-Bahn Simulator Vol. 1: The Path

Der Einstieg ist bei U-Bahnen normalerweise recht einfach, regelrecht idiotensicher: Tür auf, Fahrgast rein, Tür zu und ab die Post. Ganz anders im Spiel: Weder Textfenster noch Tutorial imformieren den geneigten Tunnelfetischisten. Als nächstes Hindernis erweist sich die Technik: Die Hardware-Anforderungen toppen selbst Grafikperlen wie **Crysis**, die tatsächlich gelieferte Optik liegt dagegen knapp über **Half Life**-Niveau – Teil 1, versteht sich! Dazu kommen Abstürze, Bugs, ein langweiliges Spielprinzip, keinerlei Abwechslung – die Negativliste ist schier endlos. (cps) ❑

MANGELHAFT Eines hat der Simulator mit einer echten U-Bahn gemeinsam: Er ist absolut unterirdisch!

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Aerosoft | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 09.10.2008



TIEFSTE UNSCHÄRFE | Im Führerstand stellen Sie die Fahrtrichtung ein (linker Hebel), bremsen (rechter Hebel) und regeln die Geschwindigkeit (Mitte). Cockpitanzeigen fehlen komplett.

DIVERSE GENRES

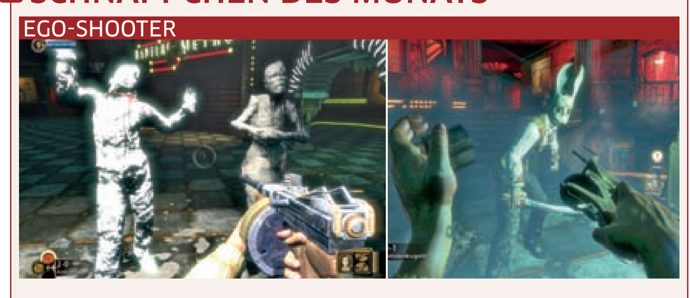
Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

EGO-SHOOTER



Bioshock

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **10/07**

Nach einem Flugzeugabsturz steigen Sie in die Unterwasserstadt Rapture hinab. Deren Atmosphäre macht **Bioshock** zum Kunstwerk. Erst nach und nach kommen Sie der Ursache für die bizarren Zustände in dieser Gemeinde genetisch verbesserter Supermenschen auf die Spur. In den Kämpfen lassen sich neben Bleispritzen auch übernatürliche Fähigkeiten einsetzen: Sie frieren Ihre Gegner ein oder wirbeln Gegenstände per Telepathie durch die Luft. Grafik, Sound, Geschichte und Spielzeit vereinen sich in **Bioshock** zu einem Meisterwerk, das unter die Haut geht. (pb)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.10.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
93

ECHTZEIT-STRATEGIE





Dawn of War Complete

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **11/04, 10/05, 12/06, 05/08**

Im Jahr 40.000 balgen sich Space Marines, Orks, Eldar und sechs weitere Völker um die Vorherrschaft im All. Auf einer Weltkarte wählen Sie Ihre nächste (wenig abwechslungsreiche) Mission aus, dann geht es an den Basenbau. Das nötige Geld erhalten Sie durch die Einnahme strategischer Punkte. In den knackigen Gefechten erfordern die vielen Einheiten ausgebuffte Taktiken, besonders im Mehrspieler-Modus. Grafisch haben **Dawn of War** und die Add-ons **Winter Assault**, **Dark Crusade** und **Soulstorm** bereits Rost angesetzt. Wer das Tabletop-Original mag, sieht darüber hinweg. (pb)

THQ | 16.10.2008
USK: Ab 16 Jahren
85

MEHRSPIELER-SHOOTER



Frontlines: Fuel of War

CA. **€ 20,-** | TEST IN AUSGABE **03/08 (EINZELSPIELER), 05/08 (MEHRSPIELER)**

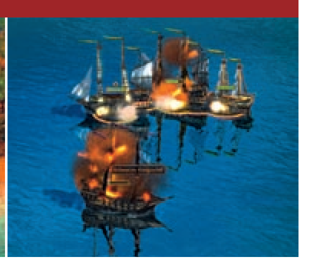
Den eigenen Anspruch als **Battlefield**-Bezwinger kann **Frontlines: Fuel of War** trotz hübscher Optik und mehr Action als **Rambo** nicht erfüllen. Doch der für einen Mehrspieler-Shooter ordentliche Solomodus und clevere Technikspielereien machen dennoch Laune: Im Wettstreit um über die Karte verteilte Basen setzen Sie neben Panzern und Flugzeugen Drohnen ein. Das sind ferngesteuerte Mini-Hubschrauber oder fahrbare Geschütze, mit denen man mehrere Feinde auf einmal ausschaltet. Dank Patches flutscht der anfangs fehlerhafte Mehrspieler-Modus inzwischen. (pb)

THQ | 16.10.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
75*

*Mehrspielerwertung

WIRTSCHAFTSSIMULATION





Anno 1701: Königs-Edition

CA. **€ 40,-** | TEST IN AUSGABE **12/06, 12/07**

Die **Anno**-Reihe zählt neben **Die Siedler** wohl zu den erfolgreichsten Spielen aus Deutschland. Und auch der bisher letzte Teil **Anno 1701** begeisterte: Die tolle Optik und eine liebevoll gestaltete Welt luden zum Erkunden ein. Doch die fehlende Kampagne trübte den Spielspaß. Ein Kritikpunkt, den das Add-on **Fluch des Drachen** ein Jahr später mit einer gut erzählten Geschichte und interessanten Missionen ausglich. Die **Königs-Edition** bietet nun beide Programme und beschäftigt – auch wenn es für Profis zu einfach ausfällt – angehende Annoholiker den Winter über. Versprochen. (web)

KOCH MEDIA/UBISOFT | 4.12.2008
USK: Ab 12 Jahren
88

ECHTZEIT-STRATEGIE

Medieval 2: Total War

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **12/06**

Als mittelalterlicher Staatenlenker führen Sie Völker wie Dänen, Polen oder Ägypter zur Herrschaft über Europa. Auf der Übersichtskarte verwalten Sie dafür rundenweise Ihre Provinzen, bauen Gebäude und pflegen Beziehungen mit Nachbarstaaten. Sind Sie auf Eroberungen aus, sollte der Aufbau einer Armee Ihr Ziel sein. Im Gefecht lenken Sie Ihre Einheiten in Echtzeit. Die Schlachten beeindrucken vor allem durch die epische Inszenierung; den Gegnern mangelt es bisweilen an Finesse. Dennoch unterhält **Medieval 2** für Wochen, bis Sie schließlich sogar Amerika unter der Fuchtel haben. (pb)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.11.2008
USK: Ab 12 Jahren
88



GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

Belügen Sie Ihre Frau!

nicht, und beichten sie das sie einen Neuen und Besseren haben

Intel Core 2 Quad Q9550 4x 2.83 GHz

896MB GeForce GTX 260
eine der schnellsten überhaupt: großer VGA Benchmark Test 2008 forum.greycomputer.de

Windows Vista™ Home Premium 64Bit

8GB DDR2 800
2x 4096MB KIT, zukunftsicherer High End Speicher

750 GB Samsung HDD
32 MB Cache leise und superschnell

600W Ultra Silent Netzteil

19“ SAMSUNG

999.95



Samsung 19“ 943NW
8000:1 Kontrast, 300cd/m²
5ms Reaktionszeit, 1440x900

99.95*

Einzelpreis 149.95€
*Bundlepreis gilt beim Kauf eines neuen COMBAT READY! PC im Verhältniss 1:1.

COMBAT READY! „ Der Bessere “

- Intel Core2Quad Q9550 4x 2.83 GHz • Abit IP35P mit Intel IP35 Chipsatz
- 8192 MB DDR2-800 Mushkin 2x 4096 MB Kit
- 750 GB Samsung HD103UJ SATAII 7200rp • 22x Samsung DVD Brenner SATA
- 896 MB nVidia GeForce GTX 260 • 600W Ultra Silent Netzteil
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium 64Bit
- COMBAT READY! Garantie 60 Monate inkl. 36 Monate Abholservice • Hotline
- Blitzversand! Bis 18.00 bestellt am nächsten Werktag bis 12.00 da!

COMBAT READY!
is powered by:



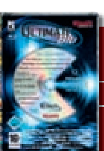
Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE

TURTLE SILENTIUM PC ab 199,- Stromspar PC ab 299,- OC PC ab 799,-

Tel.: 0 22 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!



Ultimate Blu

CA. **€ 55,-**

Wissen Sie noch, was Sie 1993 getan haben? Vielleicht ja **Rebel Assault** gespielt, den interaktiven **Star Wars**-Film, der ausschließlich auf einer kleinen Silberscheibe erschien. Und damit den Sieg der CD-ROM über die Diskette befeuerte. Der nächste Königsmörder heißt Blu-ray und kommt mit **Ultimate Blu** erstmals am Spiele-PC zum Einsatz.
Auf dem 50 Gigabyte großen Datenträger ist Platz für zwölf Spiele aus sieben Genres, darunter Perlen wie **Runaway**, **Earth 2160**, **Two Worlds** und **The Westerner**. Obwohl qualitativ unumstritten, sind sie vor allem eins: alt. Mittlerweile können Sie die Highlights von **Ultimate Blu** günstig erstehen – ohne die mittelmäßigen Spiele, die das Paket ergänzen. **Chrome SpecForce** und **The I of the Dragon** unterhalten etwa nur streckenweise. **Loki: Im Bannkreis der Götter** enthält zu viele Bugs, als dass man das Action-Rollenspiel genießen könnte. Außerdem deckt das Paket einige Genres ungenügend ab. Besonders wer sich im virtuellen Kugelhagel am wohlsten fühlt, vermisst einen Action-Kracher.
Bei der Ausstattung klotzt Zuxxez: In bis zu fünf Sprachen können Sie die Spiele installieren. Auch das farbige, 132 Seiten dicke Handbuch informiert mehrsprachig. Die Spiele liegen in der aktuellsten Version vor, die Installation verläuft problemlos.
Ohne auf Blu-ray zugeschnittene Inhalte dürfte diese Sammlung verstaubter Altwerke aber nur Interesse wecken, wenn Sie das ewige Wechseln von CDs und DVDs leid sind. (pb)

ZUXXEZ | 18.09.2008
USK: Ab 16 Jahren
76

ECHTZEIT-STRATEGIE



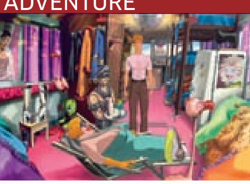
Earth 2160

TEST IN AUSGABE **10/05**

Drei verfeindete Fraktionen stoßen auf dem Mars auf Außerirdische. Die Grafikeffekte sehen auch heute noch gut aus, dank bequemer Steuerung ziehen Sie Ihre Basis im Nu auf und stellen eine Armee zusammen. Die kämpft in toll inszenierten Massenschlachten. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 92

ADVENTURE



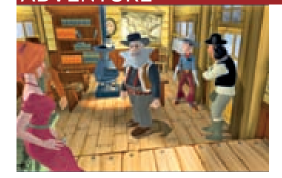
Runaway: A Road Adventure

TEST IN AUSGABE **01/03**

Ein Autounfall bringt Brian und Gina zusammen. Gejagt von der Mafia, grasen Sie die hübsch gezeichneten 2D-Hintergründe nach Gegenständen ab und nutzen diese für manchmal abstruse Rätsel. Die skurrilen Charaktere trösten über das Rätseldesign hinweg. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 83

ADVENTURE



The Westerner

TEST IN AUSGABE **04/04**

Gestatten, Fenimore Fillmore, tollpatschiger Cowboy und Held des Tages in **The Westerner**. Sein Gegenspieler ist der Großgrundbesitzer Starek, dessen finstere Pläne Sie in logischen, einfallsreichen Rätseln durchkreuzen. Die Dialoge sind zum Schreien komisch. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 83

ACTION-ROLLENSPIEL



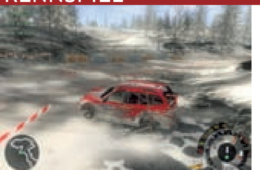
Two Worlds Epic Edition

TEST IN AUSGABE **07/07**

Auf der Suche nach Ihrer Schwester töten Sie Monster und erhalten dafür Gegenstände und Erfahrung. Das macht süchtig, allerdings ist das Balancing missglückt. Die Add-ons **Tainted Blood** und **Curse of Souls** bieten im Mehrspieler-Modus zusätzliche Inhalte. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 82

RENNSPIEL



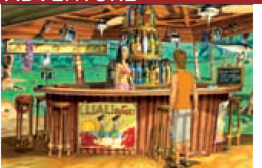
Xpand Rally

TEST IN AUSGABE **11/04**

Detaillierte Autos und Landschaften, authentische Motorgeräusche und ein luniges, arcadiges Fahrmodell: **Xpand Rally** fesselt den Spieler an das Lenkrad. Die große Fangemeinde hat das Spiel mit haufenweise selbst erstellten Fahrzeugen und Strecken erweitert. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 82

ADVENTURE



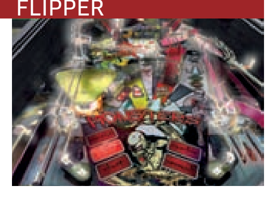
Runaway 2: The Dream of the Turtle

TEST IN AUSGABE **01/07**

Brians und Ginas Flugzeug stürzt auf einer einsamen Tropeninsel ab. Einmalige Figuren wie ein alkoholabhängiger Affe bevölkern das Eiland. Hervorragende Dialoge stehen noch mehr unlogischen Rätseln als im Vorgänger und Bedienungsmängeln gegenüber. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 76

FLIPPER



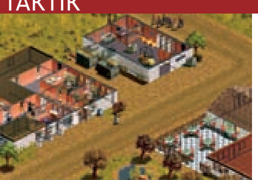
Dream Pinball 3D

TEST IN AUSGABE **03/07**

Wenn der Flipperabend mit Freunden ausfällt, ist **Dream Pinball 3D** ein gelungener Ersatz. Sechs abwechslungsreiche Tische laden zum Spielen ein. Unter der Hochglanz-Optik leidet manchmal die Übersicht. Unrealistisch: Die Kugeln verhalten sich teilweise wie Flummis. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 75

TAKTIK



Jagged Alliance 2: Wildfire

TEST IN AUSGABE **06/05**

Die antiquierte Grafik des Originals aus dem Jahre 1999 lässt das allein lauffähige Add-on unangetastet. Dafür liefert es neue Missionen, Waffen und anzuheuernde Söldner. Die spannenden Rundengefechte sind gewohnt herausfordernd, um nicht zu sagen: sauschwer. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 74

ECHTZEIT-STRATEGIE





Knightshift

TEST IN AUSGABE **11/03**

Knightshift will sowohl Echtzeit-Strategie als auch Rollenspiel sein. Klüger wäre die Beschränkung auf ein Genre: Der Aufbaupart ist träge, der Rollenspiel-Teil seicht. Wer kleine Macken in Kauf nimmt, hat an den beiden umfangreichen Kampagnen lange zu knabbern. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 71

EGO-SHOOTER



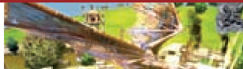
Chrome SpecForce

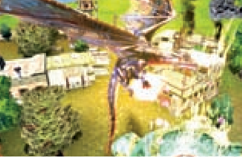
TEST IN AUSGABE **08/05**

Techland hat **Chrome** mit neuen Waffen und Missionen bestückt und Letztere durch eine spannungsarme Geschichte verbunden. Die Grafik wirkte bereits damals blass und detailarm, die Gegner agieren dämlich. Da hilft auch der Superanzug Ihres Helden nichts. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 66

ACTION-ROLLENSPIEL





The I of the Dragon

TEST IN AUSGABE **05/04**

Ein Drache als Protagonist, Mammuts als Reittiere und Echsen-Kraken mimen die Gegner: Die Welt Nimoa begeistert durch Abwechslungsreichtum, das Spiel folgt dem unverwüstlichen **Diablo**-Prinzip. Steuerung und Menüs überfordern aber mit ihrer Komplexität. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 65

ACTION-ROLLENSPIEL





Loki: Im Bannkreis der Götter

TEST IN AUSGABE **08/07**

Als Barbar, Schamanin, Kampfmagier oder Amazone verfolgen Sie den bösen Gott Seth. Auf der Jagd klicken Sie Riesenspinnen und Eiswölfe in Massen tot. Auch nach etlichen Patches vermiesen Bugs Ihnen die Hatz nach Erfahrungspunkten und besserer Ausrüstung. (pb)

ORIGINALWERTUNG: 62







A20321....... Mirror's Edge (PC) .... 48,90 € 73
Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre

A20330 ...... Mirror's Edge (PS3) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre

A20361....... Mirror's Edge (Xbox 360) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre



FIFA 09 (PC)
Art-Nr.: A20023
44,90 €
USK: ohne Beschr. 67

FIFA 09 (PS3)
Art-Nr.: A20038
67,90 €
USK: ohne Beschr. 102







Need for Speed Undercover (PC)
Art-Nr.: A20305
48,50 €
USK: 12 Jahre 73

Need for Speed Undercover (PS3)
Art-Nr.: A20310
64,90 €
USK: 12 Jahre 97





Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (PC)
Art-Nr.: A18333
49,90 €
USK: 16 Jahre 75





My Sims: Kingdom (DS)
Art-Nr.: A20078
38,90 €
USK: ohne Beschr. 58



Left 4 Dead (PC)
Art-Nr.: A20312
48,50 €
USK: 18 Jahre 73





FUSSBALL MANAGER 09 (PC)
+ T-Shirt „Högschde Disziplin"

Inklusive T-Shirt, jedoch nur solange Vorrat reicht!
Art-Nr.: A20022
52,90 €
USK: ohne Beschr. 79





Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf **www.doomster.de**





World of Warcraft Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18887
12,95 €
19





World of Warcraft Abreißkalender 2009
Art-Nr.: A18973
14,95 €
22

ADMIN T-Shirt White (M)
Art-Nr.: A19539

ADMIN T-Shirt White (L)
Art-Nr.: A19538

ADMIN T-Shirt White (XL)
Art-Nr.: A19540

je 23,90 €
36

Magic the Gathering Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18878
12,95 €
19

268 x 233 mm



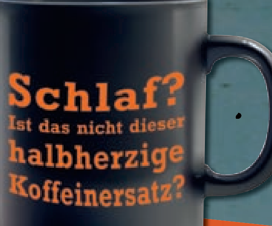
Mousepad Winner 3 (black/black)
Art-Nr.: A20114
17,90 €

Jetzt bestellen auf www.doomster.de

LYCOSA Gaming Keyboard Razer (PC)
Art-Nr.: A17360
71,90 €
108

Kone Gaming Mouse Roccat (PC)
Art-Nr.: A18661
67,90 €

Pro Gamer LAN Bag
Art-Nr.: A20121
54,90 €



380 x 237 mm



Master Pro Gamer Mousepad (silver)
Art-Nr.: A20119
33,00 €

AB EINEM WARENWERT VON 50 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE DOOMSTER-TASSE ZU DEINER BESTELLUNG DAZU. **

Einfach den Code **Tasse_PCG** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!

Lümmel sweetorange
Art-Nr.: A20125
168,90 €

Enter at your own risk

DOOMSTER

www.doomster.de

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele





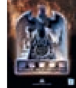
Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte in Tolkiens Fantasyreich auf Referenzniveau.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on Tribes of the East begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

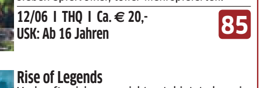


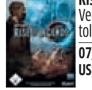


C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85



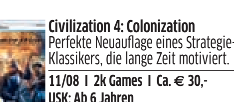
Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85





Rise of Legends
Verkaufte sich zwar nicht gut, bietet aber ein tolles Setting und spannende Gefechte.
07/06 I Microsoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims

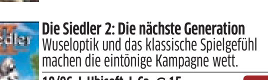


Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
86



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82



Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79



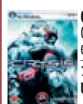
Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Wildlife Park 2
Familiengerechte und abwechslungsreiche Zoosimulation. Störend: Klonbesucher.
06/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

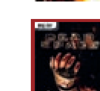


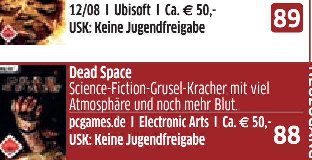
Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

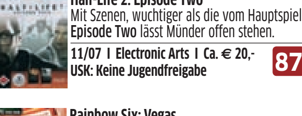
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89





Dead Space NEUZUGANG
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88



Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87



Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87



Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 I Eidos I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 27,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Left 4 Dead NEUZUGANG
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
87

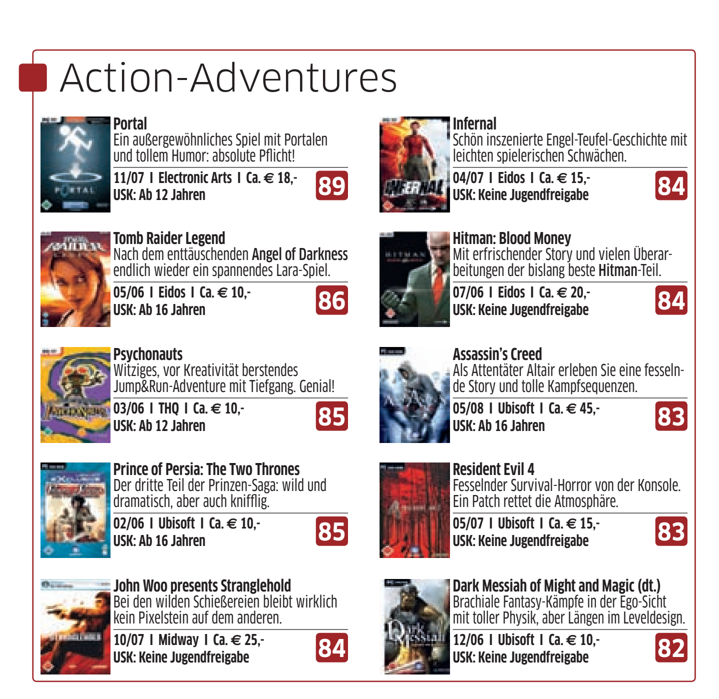
Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Star Wars: Battlefront 2
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures



Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Prince of Persia: The Two Thrones
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Dark Messiah of Might and Magic (dt.)
Brachiale Fantasy-Kämpfe in der Ego-Sicht mit toller Physik, aber Längen im Leveldesign.
12/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
82

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



NEUZUGANG
Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
84

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

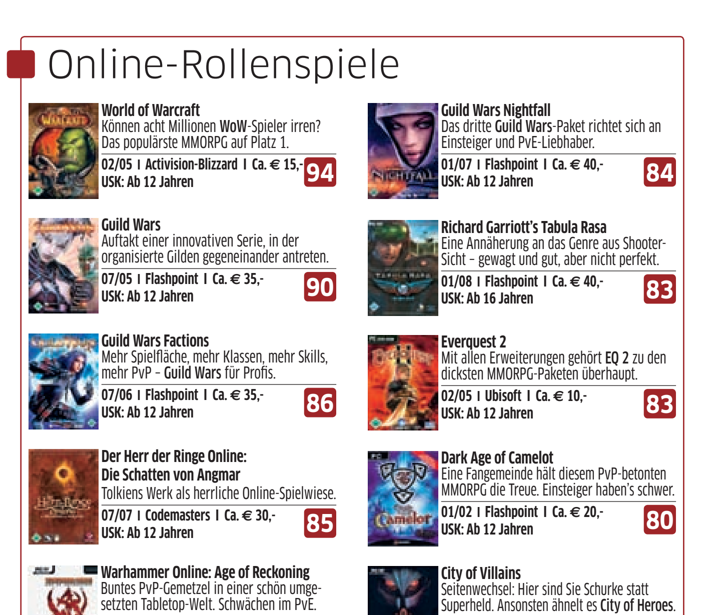
Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
94

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
84

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,-
USK: Nicht geprüft
82

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
84

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
83

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | TGC | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
81

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Need for Speed Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81



Einlauf der Nationen auf den WCG Grand Finals 2008 in Köln

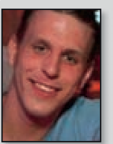
Der offizielle WCG Grand Final PC 2008

Auf den WCG Grand Finals in Köln wurden die Könige des eSport ermittelt - auf Gaming-PCs von Ultraforce

Mit einer furiosen Bühnenshow gingen sie zu Ende, die Grand Finals der World Cyber Games in Köln. Die Hymne gesungen, die WCG Flagge von Kölns stellvertretender Oberbürgermeisterin Angela Spizig weiter gereicht an Ihren Amtskollegen aus **Chengdu**, China, die Medaillen verliehen an die Besten der Besten. So präsentierte sich ein eSport Event, das seines Gleichen sucht.

Der WCG Grand Final PC 2008: schön verpackte eSport Power

5 Tage lang haben die besten eSportler aus 78 Ländern, insgesamt 800 Spieler, um die Krone ihrer Disziplinen gerungen. Auf **zwei Bühnen** und insgesamt über 500 PC Systemen wurden absolute Spitzenleistungen gezeigt. Leistungen, die nur Sportler bringen können, die täglich trainieren, durch gute Sponsoren unterstützt werden, motiviert sind und im eSport nicht nur ihre Leidenschaft sondern auch Ihre Berufung sehen.



„In jedem Sport gilt es optimales Equipment zu haben, um optimale Leistung zu bringen. Der Grand Final PC 2008 ist der ideale eSport-Rechner für Profis und Einsteiger."
Jannik Huber aka SK.Era

Equipment ist alles! Eine WM wäre nichts ohne das passende Equipment. Nur eine professionelle Ausstattung verschafft den Top Spielern dieser Welt die optimalen Bedingungen, die sie benötigen. So hat z.B. Adidas alle Spieler, Coachs, und Manager der WCG mit der entsprechenden Sportbekleidung ausgestattet.

Ultraforce, der Aachener Hersteller für High End Gaming Systeme, hat zusammen mit AMD **über 600 PC Systeme** für die WCG bereitgestellt, die speziell für die Anforderungen des eSports und insbesondere einer Weltmeisterschaft konzipiert wurden.

Schon Monate vor dem Event haben die Größen der internationalen eSports den WM PC zusammen mit Ultraforce konzipiert. Hierbei spielte nicht nur die optimale **Performance** für Spiele wie Need for Speed, Starcraft, Counterstrike und C&C3 eine Rolle. Auch absolute Stabilität und Zuverlässigkeit sowie die nötigen **Leistungsreserven**, um der extremen Dauerbelastung solch eines Events standzuhalten, waren Voraussetzungen für diesen speziellen PC.

500 der 600 offiziellen WCG PC Systeme werden von Ultraforce nach dem Event den begeisterten eSport Fans zum **subventionierten Preis** angeboten. Subventioniert, da **Partner** des offiziellen WCG Grand Final 2008 PCs wie AMD, Patriot Memory, Thermaltake, und Microsoft ihre Komponenten zu subventionierten Konditionen bereit gestellt haben, die Ultraforce an die Käufer weiter gibt. Von den **restlichen 100 Systemen** werden 50 von Ultraforce an Nachwuchsteams gespendet und weitere 50 verlost.

Nach dem Event kommen alle 600 PCs zur Produktion von Ultraforce zurück. **Technisch überprüft** und mit einem frischen Windows **Vista Home Premium** ver-

WCG Gand Final PC - Das ist drin:

Prozessor
AMD Phenom X4 9950 QuadCore Black Ed.
Grafikkarte
ATI Radeon HD4850 - 512MB DDR3
Hauptspeicher
Patriot 4GB Viper Series Ram DDR2-800
Mainboard
MSI K9A2CF-F - AMD 790x Chipsatz
Festplatte
Samsung Spinpoint F1 500GB - 16MB Cache
Optisches Laufwerk
Samsung 22 fach DVD Writer
Gehäuse
Thermaltake Soprano Midi mit original WCG Finals-Motiv
Betriebssystem
Microsoft Windows Vista Home Premium
Ausserdem
Adidas WCG T-Shirt limited Edition
Exklusiver Event-Preis (inkl. MwSt. zzgl. Versand)
€799,-


Die große Eröffnungsfeier

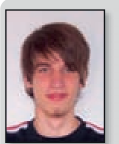

Tag 1: Erste Entscheidungen


Medallien für Deutschland

sehen werden die PCs für den Versand vorbereitet. Bis zur Abschlussveranstaltung der WCG Finals gab es bereits **über 300 Vorbestellungen** und nun warten noch die letzten 200 Exemplare auf Ihre Abnehmer.

Auf einer eigens für den PC vorbereiteten Internetseite erfährt der Interessent Informationen rund um den **WCG PC**, die **Partner** sowie **Spielermeinungen** zum PC. Hier besteht auch die Möglichkeit, den PC noch mit zusätzlichen Komponenten zu erweitern und eine Bestellung vor zu nehmen.

Ultraforce gibt volle 5 Jahre Garantie auf den WCG PC und bietet darüber hinaus ein Kaufrücktrittsrecht von 4 Wochen an. **Leistung durch Qualität** ist hierbei das Motto, auf das Ultraforce und die Kunden guten Gewissens vertrauen können.



„Der richtige Rechner ist das A und O im eSport. Leistung und Qualität müssen stimmen um im richtigen Augenblick den entscheidenden Punkt zu holen. Mit dem Grand Final PC ist garantiert, dass alle ihr bestes geben können und das auch ankommt."
Marius Overhageböck aka mTw.AMD|Horror

Ein weiteres wichtiges Thema für ein eSport PC System ist ein optimales Preis- Leistungsverhältnis. Bei einem solchen System geht es nicht um überzüchtete High End Komponenten für mehrere tausend Euro, sondern darum, ein stabiles, leistungsfähiges System zu schaffen, auf dem 99,9% aller eSport Games **absolut flüssig** laufen. Stabilität und Belastbarkeit sind dabei mindestens ebenso wichtig, wie auch das letzte FPS aus dem PC heraus zu holen.

Die Zielsetzung eines eSport Systems ist also die Ausgewogenheit der verbauten Komponenten. **AMD** bietet mit seinen neuen (stromsparenderen) Phenom CPUs und seiner neuen **ATI** Grafikkarten der HD4800er Serie die perfekte Plattform für ein solches System. Denn nicht nur das Preis- Leistungsverhältnis dieser Komponenten ist unschlagbar, sondern auch Kriterien wie Stabilität, Zuverlässigkeit, Kühlung und Stromverbrauch sind optimal, so dass ein System für weit unter 1000 Euro möglich wird, welches aber trotzdem extrem leistungsstark ist und alle Anforderungen des eSports mühelos bewältigt.

Weitere Infos:
www.ultraforce.de/wcg

Offizielle Partner für den WCG Gand Final PC

Um das Projekt„WCG Grand Final PC" möglich zu machen konnte **Ultraforce** auf die aktive Unterstützung durch seine Hardware-Partner zurückgreifen:



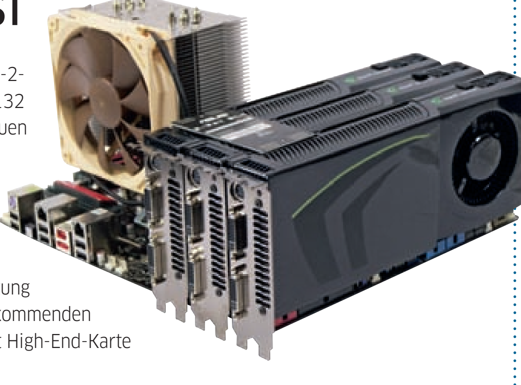
Vorinstalliert mit Original Windows Vista Home Premium




www.cynamite.de
Panik?
„Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"
GAMES AKTUELL
Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
HD-VIDEOS UND DEMOS

NEHALEM

CORE I7 IM SLI-/CROSSFIRE-TEST



Intels Core-i7-Prozessoren (Codename: Nehalem) lösen die Core-2-Generation als schnellste CPUs ab. Nach unserem Test ab Seite 132 konnten wir bestätigen, was wir dort bereits vermuteten: Die neuen CPUs werden bei Spielen von der Grafikkarte gebremst.
Daher kombinierten wir drei Geforce GTX 280 (derzeit die schnellsten Karten) im Drei-Wege-SLI-Modus. Tatsächlich lag der Core I7-965 EE damit bei **Far Cry 2** in 1.280 x 1.024 neuerdings 31 Prozent vor der schnellsten Core-2-CPU QX9770. Bei **Race Driver: Grid** waren es sogar 40 Prozent. Die volle Leistung bieten Core-i7-CPUs also erst mit SLI und Crossfire oder einer kommenden Grafikkarten-Generation. Bis dahin bieten eine Core-2-CPU samt High-End-Karte das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis.
Info: www.intel.de

NOVINT FALCON

3D-MAUS PROBE GESPIELT

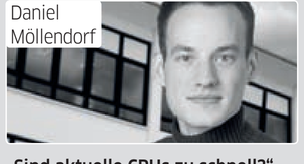
Spiele steuern in 3D – das machte im Test mit der ersten ausgereiften 3D-Maus bereits Spaß. In der großen Kugel befinden sich Force-Feedback-Motoren, die zum Beispiel den Waffenrückstoß übertragen. An drei beweglichen Armen ist das eigentliche Eingabeelement befestigt, das Sie nach rechts, links, oben, unten sowie nach vorne und hinten bewegen können. Eine mitgelieferte Demo zeigt eindrucksvoll, was die 3D-Maus kann. So rutscht man von einer Eisfläche ab und die Bewegung über einen simulierten Ballon kommt authentisch rüber. Bisher unterstützen nur wenige Spiele die Technik. Wir haben mit **Quake 4 (dt.)** Probe gespielt. Eine Unterstützung für **Half-Life 2** soll folgen. Für schnelle Mehrspieler-Schlachten ist eine Maus jedoch trotzdem besser. Bisher ist die Novint Falcon nicht verfügbar. Sie soll 130 bis 150 Euro kosten
Info: www.novint.com

PCGH-PREMIUM-PC

KOMPLETT-PC FÜR SPIELER



Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben einen Rechner für Spieler und Übertakter zusammengestellt. Er verfügt über den schnellen Zweikernprozessor Core 2 Duo E8400, vier Gigabyte DDR2-800-Arbeitsspeicher und wahlweise eine der Top-Karten Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4870. Zudem ist der PC bei Spielen angenehme 2,1 Sone leise. Der PCGH-Premium-PC wird von Alternate zusammengebaut sowie angeboten und kostet lediglich 899 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/pc



Daniel Möllendorf

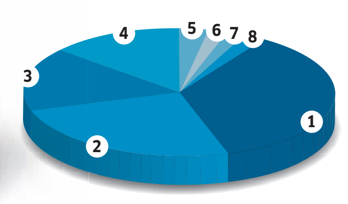
„Sind aktuelle CPUs zu schnell?"

Vergangenen Monat beklagte ich mich noch über die Hitzeentwicklung neuer Grafikkarten. Nun weiß ich: Aktuelle Karten werden nicht nur zu heiß, sie sind auch noch zu langsam. Oder sind Prozessoren im Vergleich einfach zu schnell? Intels Core-i7-Modelle könnten jedenfalls viel mehr leisten, wenn sie nicht selbst von High-End-Karten gebremst würden. Das war nicht immer so: Als Nvidia vor viereinhalb Jahren die Geforce 6800 Ultra veröffentlichte, hatten die damals aktuellen Pentium-4-CPUs Mühe mitzuhalten. Klar, seitdem sind Monitore größer und Spieler anspruchsvoller geworden – ein großes Display mit 1.680 x 1.050 und Kantenglättung sind laut Umfrage Standard. Meine Empfehlung: Kaufen Sie sich lieber eine günstige CPU und dafür eine High-End-Grafikkarte.

UMFRAGE

Wie viel Geld wollen Sie für Ihre nächste Grafikkarte ausgeben?

1. 201-300 Euro	**36%**
2. 151-200 Euro	**25%**
3. 101-150 Euro	**16%**
4. 301-400 Euro	**14%**
5. Weiß nicht/keine Angabe	**3%**
6. Unter 100 Euro	**2%**
7. Mehr als 500 Euro	**2%**
8. 401-500 Euro	**2%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 209]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

MITTELKLASSE-RADEON HD 4830
Die Radeon HD 4830 besitzt den gleichen Grafikchip wie die ältere HD 4850, allerdings mit 640 Shader- und 32 Textureinheiten. Bei der HD 4850 sind es 800/32 Einheiten. Der Chip arbeitet mit 575 statt 625 MHz bei der HD 4850, der RAM-Takt liegt bei 900 anstelle von 993 MHz. Beide Modelle nutzen 512 MB Speicher mit 256-Bit-Anbindung. Damit ist die HD 4830 nur 12 bis 20 Prozent langsamer und liegt auf dem Niveau der Geforce 9800 GT. Leider kostet sie derzeit jedoch 120 Euro – damit ist sie nur rund zehn Euro günstiger als die schnellere HD 4850.
Info: www.amd.com/de-de

NEUER NVIDIA-TREIBER
Mit dem neuen Geforce-Treiber ist **Far Cry 2** im DX10-Modus deutlich schneller. So erreicht die neue GTX 260 beispielsweise 47 statt 37 Fps (1.680 x 1.050, 4 x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung). Auch andere Spiele sollen schneller laufen.
Info: www.nvidia.de

AMD: NEUE BILLIG-KARTEN
Neben der flotten Radeon HD 4830 hat AMD zwei weitere Grafikkarten veröffentlicht: Die Radeon HD 4550 kostet rund 55 Euro, während Sie die HD 4350 bereits für 40 Euro bekommen. Beide nutzen den gleichen Grafikchip mit 80 Shader- und acht Textureinheiten sowie 600 MHz Takt. Unterschiede gibt es beim Speicher. Er arbeitet bei den meisten HD-4550-Modellen mit 800 MHz und bei den HD-4350-Karten mit 500 MHz. Die HD 4550 reicht gerade noch, um **Call of Duty 4** flüssig darzustellen. Anspruchsvollere Spieler kaufen lieber die HD 4850 für 130 Euro.
Info: www.amd.com/de-de

WAS IST?

- **BLOOMFIELD/HAVENDALE**
  Vierkern- (Bloomfield) bzw. Zweikern-Variante (Havendale) der Nehalem-Prozessoren
- **YORKFIELD/WOLFDALE**
  Vier- und Zweikernmodelle aus Intels Penryn-Generation (45 nm)
- **QPI**
  Quick Path Interconnect. Schnelle Punkt-zu-Punkt-Verbindung, die den Frontside-Bus ersetzt.
- **SMT**
  Dank Simultaneous-Multithreading kann ein CPU-Kern zwei Threads ausführen.

PROZESSOR-PRIMUS | Mit geänderter Architektur und neuen Techniken greift der Core i7 nach der Leistungskrone.

Intels neuer Nehalem im Test

Von: Raffael Vötter

Mit dem Nehalem eröffnet Intel die nächste Runde im Kampf um die schnellste CPU. Was bringt die generalüberholte Architektur für Spieler?

Mit Sperrfristen ist das so eine Sache: Kaum ein Chiphersteller kommt ohne sie aus, damit Mainboard- und Kühlerherstellern sowie der Fachpresse genügend Zeit für die Vorbereitung bleibt. Letztere erhalten dazu ein großzügig ausgestattetes Testsystem, müssen im Gegenzug aber garantieren, bis zum Stichtag keine Informationen über die Testmuster zu veröffentlichen. In der Praxis klappt das selten und auch bei Intels ersten Prozessoren der Nehalem-Architektur wiederholte sich das alte Spiel: Erste „Tests" gelangten bereits im September an die Öffentlichkeit, im Oktober tauchten beinahe täglich neue Benchmark- und Übertaktungsresultate im Internet auf.

Intel hat reagiert und den Starttermin nach vorne verlegt. Während offiziell nur von „November" als Zeitraum für den Verkaufsstart gesprochen wird, dürfen Tester wie die PC Games seit dem 3. November Testergebnisse und alle wesentlichen Daten der Prozessoren öffentlich machen.

DIE MODELLE IM ÜBERBLICK

Intel will zum Start drei Modelle anbieten, darunter ein preiswertes Einstiegsmodell. Es wird also kein einzelnes, überteuertes High-End-Modell geben, das erst Monate später durch günstigere Varianten ergänzt wird, sondern gleich Modelle für mehrere Marktsegmente. Im Einzelnen sind das folgende Prozessoren:

- Core i7-965 Extreme Edition (3,2 GHz)
- Core i7-940 (2,93 GHz)
- Core i7-920 (2,67 GHz)

Vor allem der kleinste, der i7-920, dürfte für Spieler attraktiv sein – er lässt sich entgegen vielen Gerüchten per QPI (siehe „Was ist?"-Kasten) übertakten und kostet für Händler 284 US-Dollar. In Europa dürfte der Prozessor den Endkunden rund 300 Euro kosten.

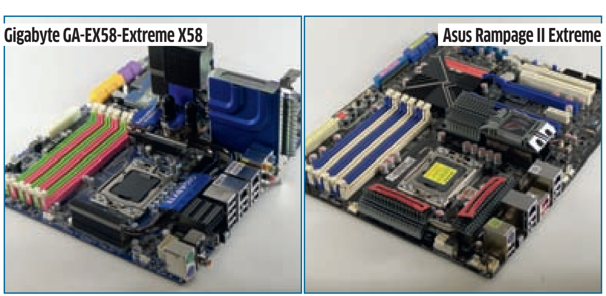
TECHNIK-DETAILS

Alle drei Modelle basieren auf dem Bloomfield-Kern, damit sind die wesentlichen Eigenschaften bis auf die Taktfrequenz gleich. Die Chips arbeiten mit vier Kernen, wobei jeder Kern dank der verbesserten Simultaneous Multithreading-Technik (SMT) zwei Ausführungsstränge (Threads) parallel ausführen kann – insgesamt schafft ein Bloomfield also acht Threads. Negative Auswirkungen bei Spielen, wie sie bei der ersten SMT-Generation auftraten, konnten wir in unseren Benchmarks ebenfalls feststellen, allerdings in

DIE PASSENDE PLATINE

Core-i7-Prozessoren passen nicht mehr auf Sockel-775- sondern nur noch auf Sockel-LGA1366-Hauptplatinen. Die sind zum einen noch sehr teuer. Zum anderen benötige Sie DDR3-Spiecher – möglichst ein Triple-Channel-Kit.

- Chipssatz/Sockel: Intel X58 Express/ LGA1366
- RAM-Steckplätze: 6x
- PCI-E: Drei Grafiksteckplätze (2x 16, 1x 8 Lanes) mit PCI-E-2.0-Bandbreite
- LAN: 2x 1000 MBit/s
- Sonstige Ausstattung: 8x USB, 2x Firewire, 10x SATA
- Kühlung: Heatpipe
- Preis: ca. Euro 300,-



Gigabyte GA-EX58-Extreme X58

Asus Rampage II Extreme

- Chipssatz/Sockel: Intel X58 Express/ LGA1366
- RAM-Steckplätze: 6x
- PCI-E: Drei Grafiksteckplätze (2x 16, 1x 8 Lanes) mit PCI-E-2.0-Bandbreite
- LAN: 2x 1000 MBit/s
- Sonstige Ausstattung: 6x USB, 1x Firewire, 1x eSATA, 6x SATA
- Kühlung: Heatpipe
- Preis: ca. Euro 330,-

weit geringerem Ausmaß. Jedem Kern stehen wie bisher je 32 Kilobyte L1-Daten und -Befehlscache zur Verfügung. Der L2-Cache wurde aber drastisch reduziert. Pro Kern sind es nur noch 256 Kilobyte, bei Penryn-Prozessoren waren es bis zu zwölf Megabyte (2x 6 MB). Als Ausgleich hat Intel einen acht Megabyte großen L3-Cache auf dem Siliziumplättchen untergebracht. Unter dem Strich ist die Transistorzahl eines Core i7-965 EE mit 731 Millionen bei 263 mm² daher etwas geringer als die eines Yorkfield auf Penryn-Basis – der kommt auf 820 Millionen Transistoren bei 214 mm².

SPEICHERANBINDUNG

Werden Daten nicht im Zwischenspeicher (Cache) gefunden, müssen sie aus dem langsameren Hauptspeicher herangekarrt werden. Das geht dank des integrierten Speichercontrollers nun zügiger. Die Bloomfield-CPUs greifen per Dreikanal-Interface auf den Speicher zu; offiziell ist DDR3-1066 der schnellste unterstützte Standard. Nach den ersten Messungen fängt der integrierte Speichercontroller in etwa den Leistungsverlust durch den kleineren L2-Cache auf. Vor allem Spiele reagieren sensibel auf die Größe des L2-Caches, von einigen Programmierern ist bekannt, dass sie den Kern ihrer Engine exakt so groß machen, dass er gerade noch in einen durchschnittlich großen L2-Cache passt. Die Latenzen des L3-Caches sind signifikant größer als die des L2-Caches, der daraus resultierende Leistungsverlust wird weitgehend durch die schnellere Speicheranbindung kompensiert.

HEISSE SOCKEL

Die drei i7-Prozessoren sind allesamt mit einer maximalen thermischen Verlustleistung (TDP) von 130 Watt spezifiziert. Das weckt vor allem bei den niedriger getakteten Modellen Übertaktungs-Gelüste, denn die dürften unter der 130-Watt-Marke bleiben. Einen Teil des TDP-Budgets nutzen die CPUs selbst: Sind einer oder mehrere Kerne nicht voll ausgelastet, lassen sich die übrigen automatisch übertakten (maximal zwei Kerne gleichzeitig); Intel nennt das „Turbo Boost Technology".

SONSTIGE NEUHEITEN

Die drei Core-i7-Prozessoren stecken in einem LGA1366-Gehäuse, das deutlich größer ist als die bekannte 775-Verpackung. Damit werden auch neue Kühler fällig. Die übrigen Neuerungen finden Sie in der Tabelle rechts.

DER UMBRUCH

Die Preise für die drei neuen Nehalem-CPUs sollen bis zum kommenden Jahr konstant bleiben. Zwar plant Intel Preissenkungen für den 30. November und den 18. Januar, doch werden davon nur einige ältere Modelle betroffen sein. Im ersten Quartal dürften weitere Nehalem-Modelle erscheinen, dann auch in der Zweikern-Variante Havendale. Zeitgleich stellt Intel die Produktion von 13 aktuellen Zwei- und Vierkernern ein, darunter die beliebteb Modelle E8300 und Q6600.

Ebenfalls im ersten Quartal erwarten wir die ersten Lynnfield-Modelle. Diese basieren ebenfalls auf der Nehalem-Architektur, verwenden aber einen anderen Sockel und werden von Intel an einigen Stellen beschnitten. So stehen nur zwei Speicherkanäle und vier Megabyte L3-Cache zur Verfügung. Inoffiziellen Angaben zufolge werden die Preise deutlich unter 200 Dollar liegen. ❑

MODELLÜBERSICHT

Prozessor	Core i7-920	Core i7-940	Core i7-965 EE
Takt	2,67 GHz	2,93 GHz	3,2 GHz
Kerne	4	4	4
L2-Cache	4x 256 Kilobyte	4x 256 Kilobyte	4x 256 Kilobyte
L3-Cache	8 Megabyte	8 Megabyte	8 Megabyte
QPI	4,8 GT/s	4,8 GT/s	6,4 GT/s
Speicher	DDR3-1066 (Triple)	DDR3-1066 (Triple)	DDR3-1066 (Triple)
TDP (max)	130 Watt	130 Watt	130 Watt
Multiplikator	Fest verdrahtet	Fest verdrahtet	Offen
Die-Größe	263 mm² (monolithisch)	263 mm² (monolithisch)	263 mm² (monolithisch)
Transistoren	731 Millionen	731 Millionen	731 Millionen
Sockel	LGA1366	LGA1366	LGA1366
OEM-Preis (US-Dollar)	$ 284,-	$ 562,-	$ 999,-

ÜBERBLICK: NEHALEM-NEUERUNGEN (AUSWAHL)

Neues Cache-Design
Jetzt dreistufig und mit 8 MB L3 pro Vierkern-Block. Zusätzlich je 64 KB L1- und 256 KB L2-Cache.

Integrierter Speichercontroller
Bis zu drei DDR3-Kanäle können vom IMC (Integrated Memory Controller) angesprochen werden.

Hyper-Threading
Comeback als „SMT" (Simultaneous Multithreading")

Macrofusion
Der Nehalem kann nun einige weitere Sprungbefehle zusammen mit einer Vergleichsoperation umsetzen.

Loop Stream Detector
Diese bereits bei Core-Prozessoren implementierte Einheit soll nun mehr Schleifen erkennen und damit schneller arbeiten.

SSE 4.2
Schafft mehr Möglichkeiten bei Textoperationen

Sprungvorhersage
Der Nehalem enthält eine mehrstufige Sprungvorhersage, die effizienter arbeiten soll.

Ausführungseinheiten
Die Ausführungseinheiten („Execution Units") sind etwas breiter.

Speicher-Subsystem
Änderungen betreffen vor allem den Translation-Lookaside-Buffer sowie die Datenausrichtung („Alignment").

Virtualisierung
Eine Handvoll Neuerungen. Erwähnenswert ist vor allem die bessere Verwaltung der Speichertabellen.

BLOOMFIELD (NEHALEM-ARCHITEKTUR)





GRÖSSENVERGLEICH | Intels neue CPU mit Bloomfieldkern (links) ist deutlich größer als ein aktueller Core 2 Quad (rechts).

Benchmark-Marathon

Was zählt, ist auf dem Platz", besagt eine alte Fußballweisheit. Daher jagten wir den Core-2-Nachfolger durch insgesamt acht Spiele- und Anwendungs-Benchmarks. Für den Test standen uns der Core i7-965 (3,2 GHz) EE sowie der Core i7-920 (2,67 GHz) zur Verfügung. Das Zwischenmodell Core i7-940 (2,93 GHz) haben wir mit dem 965er simuliert. Als Hauptplatinen verwendeten wir die beiden X58-Platinen MSI Eclipse und Asus P6T-Deluxe. Zudem nutzten wir das Triple-Channel-Kit TR3X6G1600C8D von Corsair, das mit 533 MHz (DDR3-1066) und den Timings 7-7-7-20, 2T innerhalb der Intel-Vorgabe lief. Leider erkannte die Asus-Platine mit dem zum Testzeitpunkt aktuellen BIOS 0703 den Prozessormultiplikator nicht immer korrekt. Daher stellten wir diesen Wert manuell ein. Sobald man für den Multiplikator eine andere Einstellung als „Auto"

Far Cry 2

1.280 x 1.024, kein FSAA/4:1 AF

Minimum-Fps

- Bei Far Cry 2 mussten wir einen anderen Testrechner nutzen.
- Die Nehalem-Prozessoren erreichen sehr hohe Min-Fps-Werte.
- Der Durchschnitts-Fps-Wert ist erneut grafikkartenlimitiert.

Far Cry 2 v1.00, DX9, Sehr hoch, Interner Benchmark (Ranch small)

BESSER ▶ | Fps (Skala 0–70; ▶ BED. SPIELB. ab 30, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

Prozessor	Fps	Preis
Core i7-965 EE (SMT aus)	63 (+51%)	1.000,-
Core i7-965 EE (SMT an)	62 (+50%)	1.000,-
Core i7-940 (SMT an)	62 (+50%)	570,-
C2E QX9770 @ 4 GHz	62 (+51%)	1.200,-
Core i7-920 (SMT an)	61 (+48%)	300,-
C2E Q9650	60 (+46%)	480,-
Phenom X4 9950 @ 3 GHz	52 (+26%)	160,-
A64 X2 6000+	41 (Basis)	80,-

System: Intel X38/X58, AMD 790FX, 4 GB DDR2-800/6 GB DDR3-1066, HD 4870 (übertaktet), Vista x64, Catalyst 8.9

Spiele-Benchmarks

- Bei World in Conflict liegt der i7-920 15 Prozent vor dem Q9650.
- Call of Duty 4 und Crysis sind hier grafikkartenlimitiert.
- Ohne SMT laufen Spiele geringfügig schneller.

Legende: 1.280 x 1.024, kein FSAA/AF · Minimum-Fps

System: Intel P45/X58/AMD 790FX, 4 GB DDR2-800/6 GB DDR3-1066, Geforce GTX 280; Vista x64, Forceware 177.83

Race Driver: Grid (Patch 2) – Spielszene (BESSER ▶ Fps; B. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR)

CPU	Fps	Preis
Core i7-965 EE (SMT aus)	99 (+102%)	1.000,-
Core i7-965 EE (SMT an)	98 (+100%)	1.000,-
Core i7-940 (SMT an)	98 (+100%)	570,-
Core i7-920 (SMT an)	97 (+98%)	300,-
Core 2 Quad Q9650	84 (+71%)	480,-
Core 2 Duo E8600	76 (+55%)	220,-
Phenom X4 9950 BE	66 (+35%)	160,-
Athlon 64 X2 6000+	49 (Basis)	80,-

Call of Duty 4 v1.7 – „Im Sumpf"-Spielstand (BESSER ▶ Fps; B. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR)

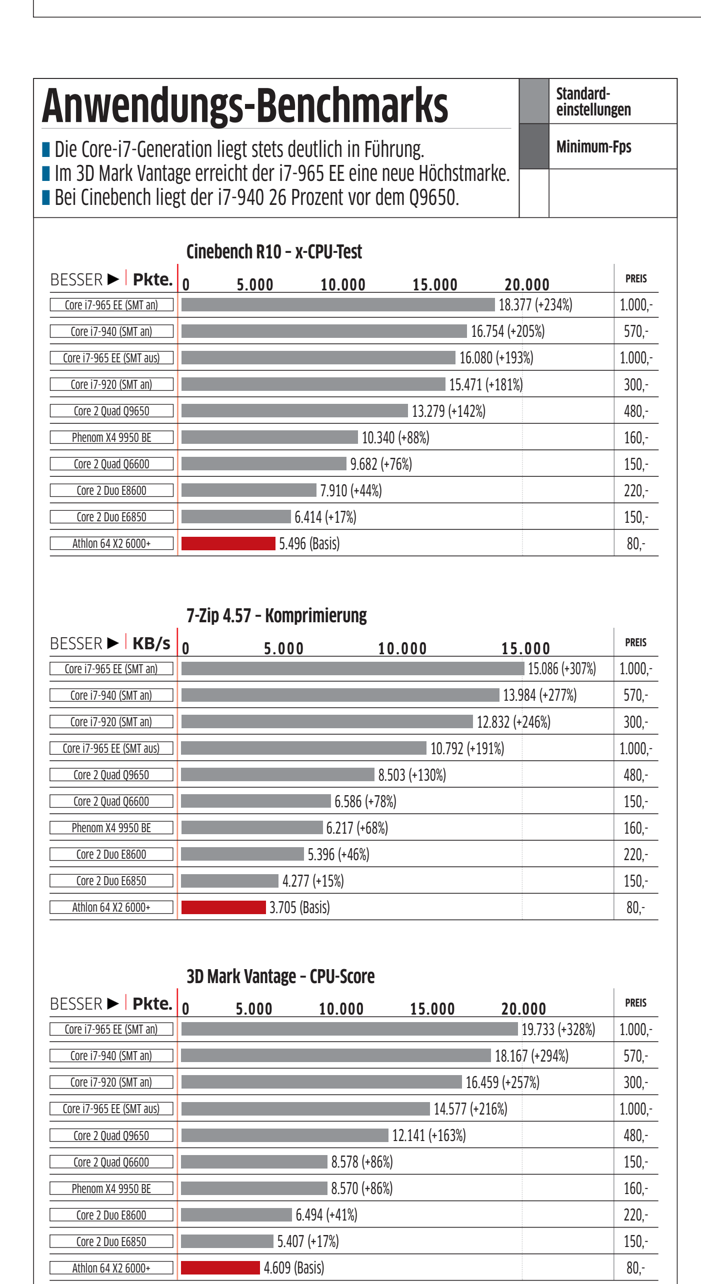
CPU	Fps	Preis
Core i7-965 EE (SMT an)	105 (+54%)	1.000,-
Core i7-965 EE (SMT aus)	105 (+54%)	1.000,-
Core i7-940 (SMT an)	104 (+53%)	570,-
Core 2 Quad Q9650	104 (+53%)	480,-
Core 2 Duo E8600	103 (+51%)	220,-
Core i7-920 (SMT an)	95 (+40%)	300,-
Phenom X4 9950 BE	94 (+38%)	160,-
Athlon 64 X2 6000+	68 (Basis)	80,-

World in Conflict v.1.007 – DX9 – Interner Benchmark (BESSER ▶ Fps; B. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR)

CPU	Fps	Preis
Core i7-965 EE (SMT aus)	87 (+135%)	1.000,-
Core i7-965 EE (SMT an)	85 (+130%)	1.000,-
Core i7-940 (SMT an)	82 (+122%)	570,-
Core i7-920 (SMT an)	75 (+103%)	300,-
Core 2 Quad Q9650	59 (+59%)	480,-
Core 2 Duo E8600	59 (+59%)	220,-
Phenom X4 9950 BE	40 (+8%)	160,-
Athlon 64 X2 6000+	37 (Basis)	80,-

Crysis v.1.21 – DX10 – CPU-Benchmark 2 (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR)

CPU	Fps	Preis
Core i7-965 EE (SMT an)	56 (+51%)	1.000,-
Core i7-965 EE (SMT aus)	55 (+49%)	1.000,-
Core i7-940 (SMT an)	55 (+49%)	570,-
Core i7-920 (SMT an)	54 (+46%)	300,-
Core 2 Duo E8600	54 (+46%)	220,-
Core 2 Quad Q9650	52 (+41%)	480,-
Phenom X4 9950 BE	43 (+16%)	160,-
Athlon 64 X2 6000+	37 (Basis)	80,-



auswählt, steht allerdings neben Speedstep auch die neue Technik Turbomode nicht mehr zur Verfügung. Diese soll einen oder zwei Kerne abschalten, sobald diese etwa bei Spielen nicht genutzt werden, und dafür die übrigen Kerne um 133 beziehungsweise 266 MHz übertakten. Wir mussten daher aufgrund des BIOS-Problems ohne Turbomode testen.

SPIELELEISTUNG

Bei **Race Driver: Grid** und **World in Conflict** setzen sich die Core-i7-CPUs deutlich von der Vorgängergeneration ab. So erreicht der i7-965 EE in **World in Conflict** sagenhafte 85 Fps. Der Core 2 Quad Q9650 ist hier mit nur 59 Fps um 31 Prozent langsamer. Bei **Race Driver: Grid** fällt der Unterschied nicht ganz so groß aus. Dennoch ist der Core i7-920 mit lediglich 2,67 GHz schneller als der Q9650 mit 3 GHz. Obwohl beide Spiele für mehrere Threads optimiert sind, laufen sie etwas schneller, wenn man die Simultaneous-Multithreading-Funktion (SMT) deaktiviert. Der Unterschied ist allerdings sehr gering. Bei **Call of Duty 4**, **Crysis** und **Far Cry 2** wird die Leistung selbst mit einer Geforce GTX 280 bereits in 1.280 x 1.024 ohne Kantenglättung von der Grafikkarte limitiert. Die Nehalem-Modelle erreichen daher beim durchschnittlichen Fps-Wert kaum bessere Ergebnisse als der Core 2 Quad Q9650 oder der Core 2 Duo E8600. Dafür steigt bei **Far Cry 2** der wichtige Minimum-Fps-Wert deutlich: Während es selbst ein auf vier GHz übertakteter Core 2 Extreme QX9770 nur auf 49 Fps bringt, erzielt bereits der voraussichtlich 300 Euro günstige Core i7-920 52 Minimum-Fps.

ANWENDUNGS-BENCHMARKS

Im 3D Mark Vantage messen wir mit dem Core i7-965 EE neue Rekordwerte: Dank SMT beträgt das Ergebnis 19.733 CPU-Punkte. Übertakter holen hier natürlich einen noch deutlich besseren Wert heraus. Ohne SMT fällt der Messwert jedoch um 26 Prozent. Auch der Cinebench und der Komprimierungs-Benchmark von 7-Zip profitieren enorm von SMT – die Nehalem-Generation liegt bei diesen Tests weit vor allen anderen Prozessoren. Somit ist bei den getesteten Anwendungen der Leistungsvorsprung der neuen Intel-Generation gegenüber den Vorgänger-CPUs noch deutlich größer als bei Spielen – schließlich spielt die Grafikkarte hier keine Rolle.

FAZIT: LEISTUNG

Der integrierte Speicher-Controller und die weiteren Architektur-Besonderheiten gleichen den kleinen L2-Cache nicht nur aus: Die Core-i7-Modelle liegen in prozessorlimitierten Spielen sogar weit vor der Core-2-Generation. Bei anderen Titeln kommt es eher auf eine schnelle Grafikkarte an. Der Core i7-920 ist für 300 Euro zwar bereits verlockend preiswert, wie die Erfahrung zeigt, sind passende Boards mit X58-Chip aber zunächst sehr teuer. ❑

Grafikkarten-Skalierung

Intels Core i7/Nehalem glänzt mit hoher Rechenleistung. In Spielen zählt neben dem Prozessor jedoch auch die Leistungsfähigkeit der Grafikkarte. Wir testen, ob Nutzer beliebter Mittelklasse- und High-End-Karten von einem Aufrüsten des Prozessors spürbar profitieren. Dazu prüfen wir vier populäre Spiele in 1.280 x 1.024, ohne Kantenglättung (FSAA) und anisotrope Filterung. Als Einstiegsprozessor dient ein Pentium Dualcore E2160, der ab etwa 50 Euro erhältlich ist.

MITTELKLASSE

Die Geforce 9800 GT (auch bekannt als 8800 GT) steht nachfolgend für die aktuelle Mittelklasse. Vergleichbar sind AMDs neue Radeon HD 4830 und die etwas langsamere HD 3870. In fast allen Tests zeigt sich, dass die 100-Euro-Karten kaum von mehr Prozessorleistung profitieren, sofern schon eine aktuelle Rechenzentrale mit mindestens 2,4 GHz in Ihrem Rechner arbeitet. In der viel gespielten Einstellung 1.680 x 1.050 samt 4x FSAA/16:1 AF tendiert der Leistungsvorteil durch einen neuen Prozessor gegen null. Speziell shaderlastige Titel wie **Crysis** und **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** (nicht abgebildet) hängen hier komplett am Limit der Grafikkarte.

GEHOBENE MITTELKLASSE ...

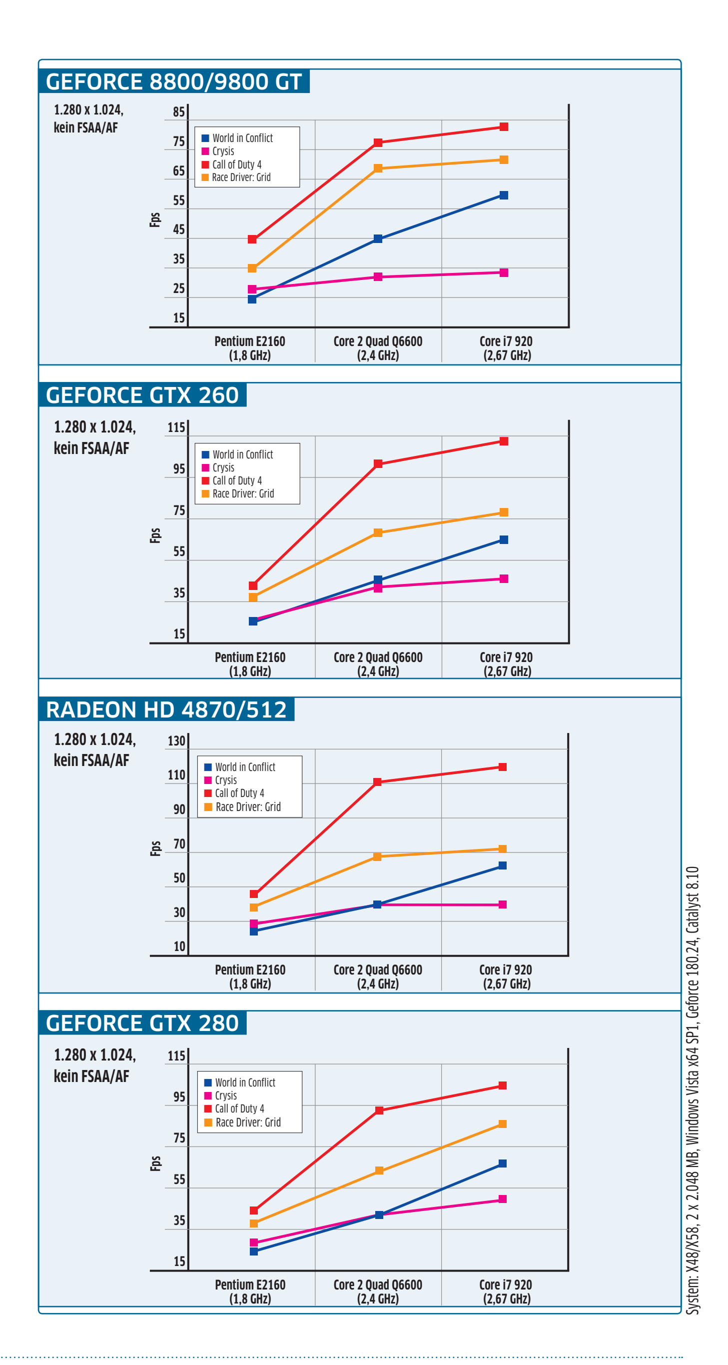
Die 200-Euro-Garde in Form der Radeon HD 4870/512 und Geforce GTX 260 legt durch das Aufrüsten des Prozessors teilweise merklich zu. Gerade der Strategietitel **World in Conflict** giert nach CPU-Leistung, aber auch **Race Driver: Grid** und **Call of Duty 4** laufen mit dem Nehalem bis zu 10 Prozent schneller als mit dem Core 2 Quad Q6600. Kommt der E2160 zum Einsatz, bremst er jede der 200-Euro-Grafikkarten massiv aus.

... UND HIGH-END

Nvidias Geforce GTX 280 (ab 350 Euro) besitzt noch genug Reserven, um die Rechenleistung des „kleinen" Core i7 920 mit 2,67 GHz in mehr Bilder pro Sekunde zu verwandeln. Dasselbe gilt auch für AMDs Radeon HD 4870 X2 (nicht abgebildet). In ihrem Fall legt sogar **Crysis** im DX10-Modus zu: Die Durchschnitts-Fps mit dem Core i7 920 sind zehn Prozent höher als mit dem Q6600.

FAZIT UND EMPFEHLUNGEN

Wenn Sie als Spieler deutlich von einem Core i7 profitieren möchten, benötigen Sie eine High-End-Grafikkarte vom Schlage einer GTX 280 oder HD 4870 X2. Darunter lohnt eine Aufrüstung der CPU nur bedingt: Je höher Ihre bevorzugte Spieleauflösung, desto eher limitiert der Grafikchip (GPU). Noch im November wird Nvidia Gerüchten zufolge den GTX-200-Refresh herausbringen, welcher voraussichtlich exzellent mit Intels neuer Generation harmoniert. ❑



Cache und Speicher

Wie wirken sich der in den Prozessor integrierte Speichercontroller und das Dreikanal-Speicher-Interface auf die Durchsatz- und Latenzwerte aus? Wir machen den Test mit 3 x 2 Gigabyte DDR3-1.066-Speicher (7-7-7-20) und Everest Ultimate 4.60.

SPEICHERBANDBREITE

Jedes Ergebnis bescheinigt der Nehalem-Architektur eine höhere Bandbreite als bei den FSB-basierten Core 2 Quads. Auch die Latenz beim Zugriff auf den Speicher ist bestenfalls halb so lang. Interessant: Das Single-Channel-Interface reagiert am schnellsten, bei zwei und drei Kanälen steigt die Latenz um bis zu 10 Nanosekunden. Dem steht ein deutlicher Bandbreiten-Einbruch gegenüber: Dual-Channel liefert etwa 20 Prozent mehr Daten pro Sekunde, ein weiterer Kanal lässt den Wert nur unwesentlich steigen. Letzteres ist auch in den Spieletests messbar: **World in Conflict**, das auf der Nehalem-Plattform deutlich besser läuft als auf einem Yorkfield, legt von Dual auf Triple nur um 4 Prozent zu (75 anstatt 72 Fps). Mit einem Kanal bricht die Leistung auf 63 Fps ein (-13 Prozent). Bei **CoD 4** tut sich indes wenig: Hier stehen 95 Fps (Triple) den 92 (Dual) respektive 88 Fps (Single) gegenüber. Die synthetische messbare Differenz liegt demnach – wie üblich – über den realen Auswirkungen. ❑

Leistung: Speicher

- Alle drei Prozessoren arbeiten mit 2,67 GHz.
- Bei den Core 2 Quads läuft der Speicher synchron zum FSB.
- Triple-Channel ist kaum schneller als die Dual-Channel-Variante.

Everest Ultimate 4.60, Speicher-Lesedurchsatz (BESSER ▶ MB/s)

System	MB/s
Bloomfield, Triple-Channel	11.382
Bloomfield, Dual-Channel	11.190
Bloomfield, Single-Channel	8.090
Kentsfield (445 x 6), Dual-Channel	7.980
Yorkfield (445 x 6), Dual-Channel	7.920
Yorkfield (333 x 8), Dual-Channel	6.780
Kentsfield (333 x 8), Dual-Channel	6.324

Everest Ultimate 4.60, Speicher-Schreibdurchsatz (BESSER ▶ MB/s)

System	MB/s
Bloomfield, Triple-Channel	9.530
Bloomfield, Dual-Channel	9.512
Yorkfield (445 x 6), Dual-Channel	9.250
Bloomfield, Single-Channel	8.124
Yorkfield (333 x 8), Dual-Channel	7.085
Kentsfield (445 x 6), Dual-Channel	7.065
Kentsfield (333 x 8), Dual-Channel	6.060

System: X48 & DDR2 5-5-5-18 (Core 2 Quad); X58 & DDR3 7-7-7-20 (Core i7), Windows Vista x64 SP1



Hardware-Kategorie: DDR2-Speicher

Corsair TWIN2X-4096-6400C4DHX

DDR2-Speicher-Kits mit zweimal 2.048 MiByte sind derzeit unsere Empfehlung für Spieler, denn viele aktuelle Titel laufen gerade unter Windows Vista in der 64-Bit-Variante mit vier GB schneller als mit 2.048 MB. Das Corsair-Pärchen verfügt über die aufwendige DHX-Kühlung, mit der die Speicherchips von beiden Seiten gekühlt werden. Im DDR2-800-Modus soll es mit den niedrigen Latenzen 4-4-4-12 laufen. Die automatische Vorgabe (SPD) für DDR2-800 sieht allerdings lediglich die etwas langsameren Timings 5-5-5-18 vor, die von unserer Testplatine Asus Blitz Formula (P35) auch korrekt eingestellt werden. Lediglich per EPP stellen Nforce-680i- oder Nforce-780i-SLI-Boards bei DDR2-800 automatisch 4-4-4-12 ein. Wer ein anderes Mainboard hat, wählt diese Werte manuell im BIOS aus.

Im Test waren dafür nicht mal die von Corsair vorgesehenen 2,2 Volt nötig – die DDR2-Standardspannung 1,8 Volt reichte bereits aus, um die Module bei 400 MHz (DDR2-800) mit den Latenzen 4-4-4-12 und 2T Command-Rate zu nutzen. Bei unserem OC-Test wählten wir die Timings 5-5-5-18, 2T und hoben die Spannung im BIOS maximal 0,1 Volt über die Herstellervorgabe an – in diesem Fall also 2,2 Volt. Damit liefen die Module sogar im DDR2-1120-Modus (560 MHz) stabil – Prime 95 und Memtest 86+ zeigten keine Fehler an. Wer den FSB nicht übertakten möchte, kann per Teiler DDR2-1066 und 5-5-5-18, 2T auswählen. Das war im Test bereits mit 2,1 Volt möglich.

Fazit: Für ein Vier-GB-Kit lässt sich das Corsair-Pärchen sehr gut übertakten. Nur Apogees Blazer-GT-Module erreichten im Test das gleiche Ergebnis, kosten allerdings 15 Euro mehr. (dm)

TWIN2X4096-6400C4DHX

Hersteller: **Corsair**	Ausstattung:	1,80
Web: **www.corsairmemory.com**	Eigenschaften:	1,55
Preis: **Ca. € 70,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,52

+ Per Übertaktung DDR2-1120
+ Aufwendige Kühlung
+ Latenzen 4-4-4-12 garantiert
+ Fairer Preis

WERTUNG 1,58



Hardware-Kategorie: Eingabegerät

Microsoft Explorer Mouse

Die Bluetrack-Technologie von Microsofts neuer Maus kombiniert die Vorteile der optischen und die der Laser-Technologie. Eine verbesserte Sensorik in Verbindung mit kurzwelligem Licht ermöglicht es, den Untergrund präzise abzutasten. In der Praxis arbeitet die Explorer Mouse auf jedem nur erdenklichen Untergrund fehlerfrei. Das ist ein nettes Gimmick für eine kabellose Notebook-Maus, aber für Gelegenheitsspieler und Pro-Gamer, die meistens ein Mauspad nutzen, vernachlässigbar. Die Explorer Mouse ist für Rechtshänder konzipiert und bietet neben insgesamt vier Maustasten ein 4-Wege-Scrollrad – auf eine Rasterung des Rads hat Microsoft erneut verzichtet. Eine Software für Windows und Mac OS X ist im Lieferumfang enthalten.

In der Praxis schlägt sich die Maus hervorragend und arbeitet, wie von Microsoft versprochen, auf jedem Untergrund. Auch bei sehr schnellen Bewegungen bricht die Abtastung nicht ab. Aus technischer Sicht stellt die Explorer Mouse ein perfektes Werkzeug für Spieler dar. Die beiden aufladbaren Batterien reichen für etwa drei Wochen und der winzige 2,4-GHz-Wireless-USB-Stick, der beim Transport unter der Maus Platz findet, sorgt für einen latenzfreien Betrieb. Auch die Ergonomie der Maus ist sehr gut.

Fazit: Die Microsoft Explorer Mouse ist ideal für den Notebook-Betrieb. Wenn Sie kabellos zocken wollen, sollten Sie allerdings versuchen, noch eine Logitech G7 (ca. € 70) zu ergattern – diese Maus bietet mehr Knöpfe und eine Scrollradrasterung. Spannend wird es Anfang 2009; dann will Microsoft mit der Sidewinder X8 eine kabellose Spielemaus auf Basis der Bluetrack-Technologie anbieten. (lc)

Explorer Mouse

Hersteller: **Microsoft**	Ausstattung:	2,60
Web: **www.microsoft.de**	Eigenschaften:	1,95
Preis: **Ca. € 50,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	2,10

+ Abtastung
+ Verzögerungsfrei
− Keine Scrollradrasterung
− Preis

WERTUNG 2,17



Hardware-Kategorie: Monitor

LG Flatron W2242T

Wie alle 22-Zoll-LCDs arbeitet auch der LG Flatron W2242T mit einer Auflösung von 1.680 x 1.050 Bildpunkten. Kleinere Auflösungen interpoliert der Monitor ordentlich. Dank einer Taste zum Umschalten des Bildverhältnisses von 16:10 auf 4:3 stellt der Flachmann auch entsprechende Auflösungen ohne Verzerrungen dar. Mit dem PC verbinden Sie den Bildschirm per D-Sub- oder DVI-Anschluss. Der digitale Eingang unterstützt auch HDCP zur Wiedergabe kopiergeschützter Filme. Praktisch ist, dass sich das Netzteil im Gerät befindet und somit keine zusätzliche schwarze Box unter dem Schreibtisch liegt. In Sachen Ergonomie hat der Monitor wenig zu bieten: Es lässt sich lediglich das Flüssigkristallbild (LCD) neigen.

LG gibt für das Flatron W2242T eine Reaktionszeit von fünf Millisekunden an. In unserem Farbkombinationstest messen wir allerdings 29 Millisekunden. In schnellen Shootern wie **Crysis Warhead**, **Call of Duty 4** oder **UT 3** konnten wir trotzdem keine störenden Kontrastkanten oder Schlieren feststellen. Die Leuchtkraft (Luminanz) des LC-Displays können Sie von 70 bis 280 Candela pro Quadratmeter einstellen – ein guter Wert. Bei der Helligkeitsverteilung überzeugt das Flatron W2242T nicht: Die Luminanz an den Rändern weicht durchschnittlich 19 Prozent vom Mittelpunkt ab, dies ist auch mit bloßem Auge gut erkennbar. Die Energieaufnahme fällt wiederum gut bis sehr gut aus, im Stand-by sind es nur 1 und im Betrieb mit voller Helligkeit 35 Watt.

Fazit: Das LG Flatron W2242T hinterlässt insgesamt einen guten Eindruck und die Schwächen bei der Helligkeitsverteilung und der Reaktionszeit sind verschmerzbar. Dazu kommt der faire Preis von 160 Euro. (ma)

Flatron W2242T

Hersteller: **LG**	Ausstattung:	2,08
Web: **www.lge.de**	Eigenschaften:	2,45
Preis: **ca. € 160,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	2,34

+ Energieaufnahme
+ HDCP-Unterstützung
− Reaktionszeit
− Helligkeitsverteilung

WERTUNG 2,31



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Silverstone Fortress FT01

Das Temjin TJ07-Gehäuse erfreut sich immer noch größter Beliebtheit. So ist es nicht verwunderlich, dass mit dem FT01 nun eine kleinere Variante des TJ07 erschienen ist. Äußerlich sind die Ähnlichkeiten mit dem größeren TJ07 auf den ersten Blick ersichtlich: Beide Gehäuse verfügen über abgerundete Kanten und ein eher schlichtes Aussehen.

Der Innenraum unterscheidet sich allerdings grundlegend: Während Silverstone beim TJ07 auf ein Zweikammersystem setzt und die Hauptplatine von Netzteil und Festplatte trennt, fällt der Aufbau des FT01 weniger spektakulär aus. Das Netzteil befindet sich am Gehäuseboden, maximal fünf 5,25-Zoll-Geräte und sieben Festplatten (eine davon als Hot-Swap) können Sie im vorderen Teil des Gehäuses platzieren. Bei der Belüftung geht Silverstone eigene Wege und stattet das FT01 mit zwei 180-Millimeter-Lüftern samt gut erreichbaren Staubfiltern aus, die Frischluft an Front und Deckel ins Gehäuse blasen. Ein 120er-Lüfter befördert die Luft an der Rückseite nach außen. Glücklicherweise lassen sich die großen Lüfter durch gewöhnliche 120-Millimeter-Modelle ersetzen. Dazu ist es allerdings notwendig, den zweiteiligen Festplattenkäfig auszubauen. Die Seitenteile des knapp 8,5 Kilogramm schweren Aluminium-Gehäuses sind mit dünnen Dämmmatten ausgestattet. Im Leistungstest erreicht das FT01 mit 73 Grad für Prozessor und Grafikkarte neue Spitzenwerte bei einer Lautheit von 3,1 Sone.

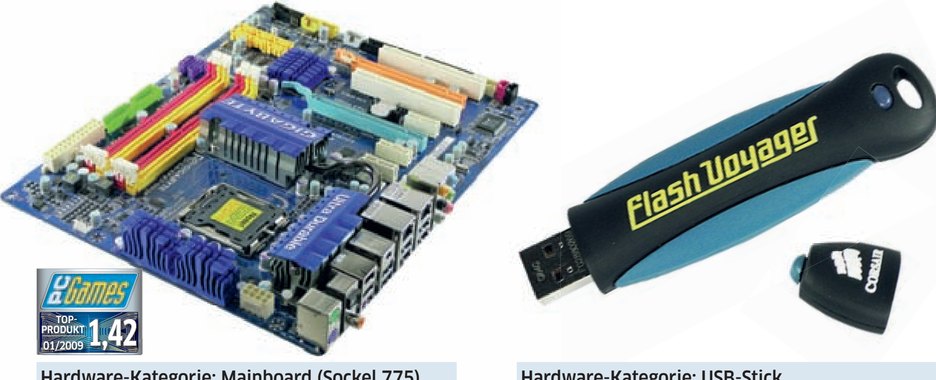
Fazit: Das Silverstone Fortress FT01 setzt Maßstäbe in Sachen Kühlleistung und Verarbeitung – unsere neue Referenz. Der Preis von 170 Euro ist zwar hoch, aber gemäß der gebotenen Leistung gerechtfertigt. (op) ❑

Fortress FT01

Hersteller: **Silverstone**	Ausstattung:	2,15
Web: **www.silverstonetek.com**	Eigenschaften:	1,40
Preis: **Ca. € 170,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,03

+ Kühlleistung
+ Verarbeitung
+ Dämmeigenschaften
− Preis

WERTUNG 1,33



Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel 775)

Gigabyte EP45-UD3P

Die P45-Platine EP45-UD3P ist das bisherige Top-Modell der UD3-Reihe, dementsprechend umfangreich fällt die Ausstattung aus: acht USB-, zwei Firewire-, acht SATA-Anschlüsse und zwei LAN-Controller (Realtek RTL8111C). Diese arbeiten mit 116 MB/s (senden/empfangen) auf Best-Niveau. Per Blende nutzen Sie zwei der SATA-Ports als E-SATA-Anschlüsse – ein passendes E-SATA-Kabel liegt im Karton. Auch das Layout ist gut: Bei den Grafikkartensteckplätzen ist viel Platz für große Kühler und auch wuchtige Karten blockieren die SATA-Ports nicht.

Bevor wir den Übertaktungsspielraum testen konnten, galt es zunächst, einen Fehler im BIOS ausfindig zu machen: Sobald wir die Virtualisierungs-Funktion deaktivierten, startete die Platine nicht. Dabei handelte es sich um das aktuelle Serien-BIOS F4. Wie bei den übrigen P45-Platinen von Gigabyte tippen Sie die gewünschte Spannung direkt ein und wählen in feinen Schritten sehr hohe Werte. Zudem gibt es sinnvolle Optionen wie „Loadline Calibration" (stabile Prozessorspannung unter Last) und BIOS-Speicherprofile. Auch die Lüftersteuerung passt den Prozessorlüfter optimal an. Im Stabilitätstest von Prime 95 liefen mit moderaten Spannungen 525 MHz stabil. Das EP45-Extreme erreicht zwar 545 MHz, kostet aber auch 90 Euro mehr. Beim Asus P5Q Deluxe erzielen wir nur 520 MHz. Schade: Sie müssen das Energiespar-Tool, das auf der mitgelieferten CD fehlt, erst auf der Hersteller-Webseite herunterladen. Damit verbrauchte das Testsystem (C2D E6600, Radeon X1950 XT) aber niedrige 104,6 Watt.

Fazit: Wenn Sie 150 Euro Budget haben, ist das EP45-UD3P die erste Wahl. Sparsamere Spieler werden mit dem P5Q Pro von Asus für 110 Euro glücklich. (dm) ❑

EP45-UD3P

Hersteller: **Gigabyte**	Ausstattung:	1,55
Web: **www.gigabyte.de**	Eigenschaften:	1,68
Preis: **Ca. € 140,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,29

+ Gutes Übertaktungspotenzial
+ Sehr gute Lüftersteuerung
+ Niedriger Verbrauch
− Fehler im BIOS

WERTUNG 1,42

Hardware-Kategorie: USB-Stick

Corsair Flash Voyager 64GB

Die Preise für USB-Sticks fallen, während ihre Kapazitäten ständig steigen. Als einer der ersten Hersteller präsentiert Corsair jetzt den neuen Flash Voyager mit 64 Gigabyte Speichervolumen. Wie bei allen Modellen dieser Reihe stattet Corsair auch diese Variante mit einem spritzwassergeschützten und stoßfesten Gehäuse aus. Die Form, die ein bisschen an einen Angelköder erinnert, behält man ebenfalls bei. Mit seinen Maßen von 100 x 27 x 13 Millimetern ist der neue Voyager allerdings deutlich größer geraten als seine Vorgänger (74 x 23 x 11 Millimeter). Das führt einerseits dazu, dass er sowohl horizontal als auch vertikal gesteckt den benachbarten USB-Anschluss blockiert. Andererseits macht sich dadurch das Speichermonster beim Transport in der Hosentasche deutlich bemerkbar.

Bei der Ausstattung lässt sich Corsair dagegen nicht lumpen und liefert den Stick mit einer Trageschnur, einer Deckelhalterung, einem Transportbeutel aus Stoff sowie einer 60 cm langen USB-Verlängerung aus. Eine Unterstützung für den U3-Standard, der Ihnen die Möglichkeit gibt, Programmme wie Firefox, Thunderbird, Skype oder Open Office an anderen PCs direkt vom Stick auszuführen, besitzt der Speicherriese nicht.

Für einen Stick dieser Größe fallen die Leistungswerte erfreulich gut aus. Die mit HDTach 3.0.1.0. und einem P45-Board (MSI P45 Neo) gemessene Lesegeschwindigkeit beträgt sehr gute 30 MB/s. Daten schreibt der Flash Voyager mit guten 16,7 MB/s, die mittlere Zugriffszeit liegt bei 0,5 Millisekunden.

Fazit: Wer ein portables Speichermedium mit maximaler Kapazität und guten Leistungswerten sucht, ist mit Corsairs Mega-Stick bestens bedient. (fs) ❑

Flash Voyager 64GB

Hersteller: **Corsair**	Ausstattung:	1,90
Web: **www.corsair-memory.com**	Eigenschaften:	2,20
Preis: **Ca. € 170,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,60

+ Sehr hohe Kapazität
+ Ausstattung
+ Lesegeschwindigkeit
− Versperrt USB-Anschlüsse

WERTUNG 1,78

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus Call of Duty 4 und Unreal Tournament 3 ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus Call of Duty 4, Crysis, Assassin's Creed und Race Driver: Grid

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 90,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 90,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 390,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 210,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 410,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
▶ Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 190,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 160,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 160,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75**
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 380,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 DDR3	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 DDR3	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 65,-	Geforce 9500 GT	512 DDR2	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 320,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 210,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 110,-	P35	F2/2.1	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte EP45-DS5	ca. € 170,-	P45	F5/1.0	2	x16 (1), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 3x Firewire, Dual-BIOS	Noch Probl.	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3-FR	ca. € 90,-	P45	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P443	1.80/1.90	3	x16 (1), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 35,-	945GC	1.20/2.01	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1x Firewire, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 110,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 50,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 65,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz, 2,3 Volt	3-3-3-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin 996600	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-6-18	920 MHz DDR, 1,9 Volt	7-7-6-18	7-7-6-18	1,75
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 90,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 75,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 35,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contur	ca. € 30,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 170	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PW201 (20 Zoll, 16:10)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Viewsonic VX262wm (22 Zoll, 16:10)	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m2	Audio	1,94
▶ Iiyama Prolite E2201W (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m2	-	2,00
LG L1953TR (19 Zoll, 4:3)	ca. € 155,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m2	-	2,06
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2441W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 800,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m2	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
Dell 2707WFP (27 Zoll, 16:10)	ca. € 740,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	170 bis 447 cd/m2	9-in-2-Kartenl., USB-Hub	1,98
▶ Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 16:19)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m2	Lautsprecher	1,99
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 515,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m2	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll, 16:10)	ca. € 285,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m2	-	2,10

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 160,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5 ms	32 MB	99,4/98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 100,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
▶ Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 145,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 130,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 65,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Razer Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 70,-
AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)

Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler

Mainboard: € 50,-
Gigabyte GA-M57SLI-S4 (Nforce 570 SLI)

RAM: € 25,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5

Grafikkarte: € 105,-
Geforce 9800 GT (512 MB)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)

Netzteil: € 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)

Gehäuse: € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 145,-
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)

Kühler: € 30,-
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE

Mainboard: € 100,-
Asus P5Q Pro (P45)

RAM: € 25,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5

Grafikkarte: € 230,-
MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)

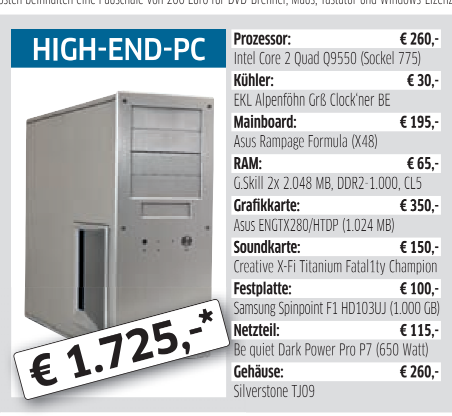
Soundkarte: € 55,-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer

Festplatte: € 65,-
Seagate ST3640323AS (640 GB)

Netzteil: € 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)

Gehäuse: € 65,-
Lancool K7

HIGH-END-PC



Prozessor: € 260,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)

Kühler: € 30,-
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE

Mainboard: € 195,-
Asus Rampage Formula (X48)

RAM: € 65,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5

Grafikkarte: € 350,-
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)

Soundkarte: € 150,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion

Festplatte: € 100,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)

Netzteil: € 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)

Gehäuse: € 260,-
Silverstone TJ09

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 750GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,-€

899€

oder schon ab 16,83€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,-€



999€

oder schon ab 18,70€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1178,-€

1099€

oder schon ab 20,57€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1278,-€

1199€

oder schon ab 22,45€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Alle genannten Preise zggl. Versand.**

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

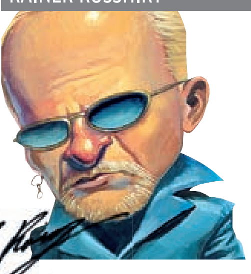

Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX280
1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418,-€
1299,-€
oder schon ab 24,32€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
2048MB ATI Radeon® HD4870X2
1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1518,-€
1399,-€
oder schon ab 26,19€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von72 Monaten
Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC1333 DDR3
2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1718,-€
1599,-€
oder schon ab 29,93€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC1333 DDR3
2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1918,-€
1799,-€
oder schon ab 33,68€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Das Jahr neigt sich dem Ende zu und es führt leider kein Weg an Silvester vorbei. Die meisten Menschen lieben diesen Tag – ich gehöre nicht dazu."

Grundsätzlich stellt sich erst einmal die Frage, wie man denn Silvester verbringen will. Am einfachsten ist es, man bleibt alleine zu Hause, was aber im Laufe der Jahre ziemlich grausam werden kann. Unweigerlich wird man sich im Fernsehen **Dinner for One** ansehen, obwohl man die Dialoge längst mitsprechen kann, und jedes Mal, wenn James über den Tigerkopf stolpert (immerhin 18 Mal), wird brav gekichert. Um nicht manisch-depressiv zu werden, sollte man zu Silvester also tunlichst unter Leute gehen. Das bedeutet nun keineswegs zwangsläufig, dass man der Depression entgehen kann, aber man hat zumindest eine Chance. Wenn gleich zu Beginn der Feier angekündigt wird, dass bald **Dinner for One** kommt, ist Flucht angesagt, weil man sich unter anderen trüben Tassen befindet und gleich zu Hause hätte bleiben können. Ich bevorzuge an solch unheilvollen Tagen immer die Partys bei Freunden – das kann allerdings auch böse ins Auge gehen, was durchaus wörtlich zu verstehen ist. Kreuzbrave Mitmenschen, Familienväter, fangen nach Sonnenuntergang an, Alkohol im Organismus einzulagern, gerne auch im Verbund mit normalerweise letalen Mischungen, wie sie nur bei verunglückten Chemieexperimenten entstehen. Im Hinterzimmer wird zudem Kindernapalm gehortet, weil ein Silvester ohne Brandschäden ja offenbar nur etwas für Feiglinge ist. Dass explodierende Stoffe im Verbund mit Alkohol niemals ein gutes Omen darstellen, wird in dieser Phase der Katastrophe bereits höchst erfolgreich verdrängt. Meist kann man auch darauf warten, dass irgendwo eine Türe laut zugeschlagen wird oder ein Luftballon platzt. Beim geringsten Knall springt ein Trupp zorniger, dicker Männer auf, um dem Gegner keinen taktischen Vorteil zu gewähren. Vor dem Haus wird aufgerüstet und bereits kurz danach sieht die Gegend so aus, dass man förmlich John Rambo durch die Rauchwolken und Explosionen wandeln sieht. Im Nachbarhaus, wo bisher alles relativ ruhig war, kann man solch eine Provokation natürlich nicht hinnehmen und es wird umgehend der Gegenschlag vorbereitet. Ab jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die ersten Feuerwerksraketen horizontal in Anschlag gebracht werden. Zum Glück verhindert ein gnädiger Alkoholpegel meist genaueres Zielen. Feuerbälle, welche in Hüfthöhe die dunkle Straße illuminieren (die Straßenlaterne fiel schon der ersten Angriffswelle zum Opfer), verursachen größere Kollateralschäden, was zu diesem Zeitpunkt aber schon niemanden mehr stört. Kinder, Hunde und Frauen werden im Keller in Sicherheit gebracht. Da ich leider zu keiner dieser Gruppen gehöre, werde ich zwangsrekrutiert und ebenfalls aufs Schlachtfeld verbracht. Ich kann gerade noch sehen, wie mein Auto in hellem Gold erstrahlt, was bei einem schwarzen Wagen etwas Panik in mir erzeugt, vor allem wenn das Leuchten von der Unterseite ausgeht. Ich will retten, was noch zu retten ist, springe in meinen Jeep und kann, Allrad sei Dank, auch zügig starten, obwohl alles voller ausgebrannter Munition ist. Ein Nachbar stellt sich mir mit Bengalischem Feuer bewaffnet in den Weg, scheut aber die finale Konfrontation mit meiner Motorhaube. Nach kurzer Zeit sehe ich im Rückspiegel die Straße rot aufleuchten und gegen 23 Uhr befinde ich mich endlich in Sicherheit, zu Hause. Etwas laut wurde es dann erst am nächsten Tag, als mein Freund anrief und wissen wollte, warum ich denn so früh gegangen sei.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Frauenfragen

Hallo Rumpelstilzchen!

Gibt es denn auch Frauen wie mich, die eine Zeitschrift wie die PCG lesen und dir mal schreiben? Mir ist nämlich aufgefallen, dass fast kein weiblicher Leserbrief an Sie zu sehen bzw. zu lesen ist. Ich hab ja den Verdacht, Sie filtern weibliche Post aus und sind ein Frauenverachter oder einfach nicht fähig, einer Frau eine vernünftige Antwort zu geben.

Ich hoffe auf Antwort: Darkvenus

Ich muss an dieser Stelle kurz erklären, dass dieser Brief handschriftlich ankam. Mit Füller (!) und leserlicher Handschrift verfasst! Ich bin ein vom Leben gekennzeichneter Mensch und eigentlich der Meinung, dass es sich bei 90 Prozent der Frauen, die etwas mit „Venus" im Nicknamen haben, um einen unrasierten Typen namens Erich handelt. (Anmerkung des Leitenden Redakteurs: Ich bin mir nicht sicher, ob ich wissen möchte, weshalb gerade DU dir da so sicher bist. Gibt es auch Erkenntnisse über Menschen mit „Casanova" im Namen?) Aber Erich besitzt keinen Füllfederhalter und würde auch niemals eine ganze Seite Papier ohne Rechtschreibfehler befüllen. Von komplexen Sätzen ganz abgesehen (ich musste den Brief leider kürzen). Erich äußert sich nur in Sätzen, die aus maximal fünf Wörtern bestehen. Aus diesen Gründen würde ich dem Schreiben Glauben schenken und annehmen, dass es sich bei „Darkvenus" wirklich um Jennifer (Nachname und Absender werden auch gegen Angebote finanzieller Art nicht weitergegeben) handelt. Ob ich einer Frau eine vernünftige Antwort geben kann, kann ich nicht beurteilen. Dazu sollte man eine Frau befragen, auch wenn ich vor der Antwort etwas Angst habe. Filtern tu ich deren Briefe jedenfalls nicht und ich habe auch nichts gegen weibliche Mitwirkung auf diesen Seiten – im Gegenteil. Warum dann aber so wenig Frauen hier zu Wort kommen, ist schnell beantwortet: weil mir so wenige schreiben! Das kann eigentlich nur drei Ursachen haben. Ent-

ROSSIS RACHE AN **HERRN ROLAND**

Rossi: Sehr geehrter Herr Roland, Sie werden sich ziemlich sicher wundern, von mir persönlich hier angesprochen zu werden. Ich tue dies, weil ich mehrmals gesehen habe, dass Sie in Ihrer Tankstelle (die mit dem blauen Logo im Süden Nürnbergs) diese Zeitschrift lesend in der Hand hielten. Ich schätze Ihre Tankstelle sehr, denn sie versorgt mich mit lebenswichtigem Benzin und köstlichen Snacks. Von beidem bin ich quasi Großabnehmer. Ebenso mag ich Ihren guten Geschmack bezüglich Ihrer Lektüre. Umso unverständlicher ist es, dass Sie unser Magazin im Regal stets auf der untersten Reihe einsortieren, wo es höchstens von Peter Maffay ohne größere Verrenkungen angesehen und entnommen werden kann. Ein guter Absatz setzt voraus, dass man das Produkt problemlos sieht. Hier könnten Sie noch sehr viel für uns tun, denn Peter Maffay tankt an einer anderen Tankstelle. Falls Sie sich fragen, warum Sie unser Umsatz interessieren sollte, möchte ich erklären, dass der Umsatz unserer Magazine zur Sicherung meines Arbeitsplatzes beiträgt. Sie gucken immer noch desinteressiert? Ich bin der, der hier mehrmals in der Woche zum Tanken kommt. Der mit dem schwarzen Jeep. Der, der keine Lust hat, ein kleines, Sprit sparendes Auto zu fahren, und darum maßgeblich daran beteiligt ist, dass Ihre Tochter studieren kann und Sie mit Ihrer Familie in Spanien Urlaub machen konnten. Ich bin einer der letzten echten Helden an der Zapfsäule! Würdigen Sie dies bitte mit einer bevorzugteren Platzierung unserer Magazine oder sorgen Sie wenigstens dafür, dass Peter Maffay unser Heft abonniert.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

weder haben sie nichts zu sagen, aber das kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen und mir ist auch noch nie eine Frau begegnet, die nichts sagen wollte. Daran kann es also nicht liegen. Also bleibt nur noch, dass Frauen so begeistert von meinen Seiten sind, dass sie erst Wochen später und mit etwas Abstand wieder in der Lage sind, ihre Begeisterung in Worte zu fassen. Es könnte aber auch sein, dass sie mein Geschreibsel schlicht nicht interessiert. Um mein Selbstbewusstsein künftig nicht unter dem Teppich suchen zu müssen, nehme ich also eine Mischung aus den ersten beiden Gründen an.

gehalt

„Sicherlich reicht deine angsteinflößende Gestalt dazu aus, ans Ziel zu kommen. “

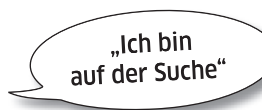
Hallo Rossi!

Gerade habe ich die PC Games aus dem Briefkasten gefischt und schaute mir als Erstes „Rossis Welt“ an, um eventuell einen vollständigen Blick auf dich werfen zu können, aber natürlich ohne Erfolg. Kommen wir zum Thema. Es wurde deutlich, dass du mit deinem gehalt (natürlich absichtlich klein geschrieben) nicht sonderlich zufrieden bist. Als aber Burtchen so neben dir stand, fragte ich mich, warum du deinen körperlichen Vorteil nicht ausspielst, um das Burtchen zu überzeugen, dir ein besseres Gehalt (!) zu zahlen. Ich denke, dass Burtchen, um seine Gesundheit zu erhalten, sicherlich dazu bereit wäre, dem nachzukommen. Dies ist keine Aufforderung zur Gewalt in der PC-Games-Redaktion. Sicherlich reicht deine etwas angsteinflößende Gestalt dazu aus, ans Ziel zu kommen.

In Erwartung, dir geholfen zu haben,
und mit freundlichen Grüßen:
Christian Ohlendorf

Das kommt jetzt aber ganz darauf an, wie du „körperlicher Vorteil“ definierst. Sicher, in einer direkten Konfrontation hätte ich den Vorteil der größeren Masse zweifellos auf meiner Seite. Aber bedenke: Kollege Burtchen ist sehr viel schneller und wendiger als ich und durchaus in der Lage und willens, diesen Vorzug zu nutzen. Und ehe man sichs versieht, stehe ich mit meiner „furchteinflößenden Gestalt“ ziemlich dumm, verlassen und schnaufend herum. Furcht pflegt meine Erscheinung eigentlich auch nur bei Personenwaagen auszulösen. Hinzu kommt, dass bei uns Gehaltsverhandlungen schon aus prinzipiellen Erwägungen heraus niemals körperlich, sondern stets verbal stattfinden – die Verletzungsgefahr ist einfach zu groß. Und auch bei meinem gehalt gibt es abweichende Ansichten. Es gibt hier durchaus Leute, die mein einkommen aus firmen- und finanzpolitischen Gründen gut finden. Aber wie immer gilt auch hier: Vielleicht verdienen wir nicht das, was wir wollen, aber Hauptsache ist, dass wir nicht das bekommen, was wir verdienen!

Bewerbung



Sehr geehrte Damen und Herren.

Ich bin auf der suche nach einem Job, für den ich mich interresiere und bei dem ich auch Spaß haben kann! Falls sie interresse haben bitte ich um eine kurze Antwort. Danke im Voraus mit freundlichen Gruesen

nando filzi

Sehr geehrter Herr Filzi, ich würde Ihnen gerne behilflich sein, bin aber bei der Frage, wofür Sie sich interessieren, gänzlich überfordert. Auch die Frage, ob wir Interesse haben, ist nicht so leicht zu beantworten. Interesse an was oder wofür? Ich persönlich habe zum Beispiel sehr viele Interessen, wage jedoch zu bezweifeln, dass dies irgendeine Form von Relevanz für Sie hat. Zudem setzt eine Antwort schon per definitionem eine Frage voraus (die meist mit einem Fragezeichen beendet wird), die ich in Ihren spartanischen Zeilen nicht zu erkennen vermag. Hilfsbereite Kollegen halfen mir jedoch dabei zu erkennen, dass es sich hierbei um eine Bewerbung handeln könnte. Sollten die Kollegen Recht haben, müssen Sie sich jedoch den Vorwurf gefallen lassen, dass man bei einer Bewerbung ein Angebot unterbreitet und keines erwartet! Als was möchten Sie sich denn bewerben? Als jemand, der Spaß hat? Tut mir leid, aber mein Job ist bereits vergeben.

Quiz

Hallo,

nun, ich würde raten, der Herr auf dem Bild ist der Redakteur des Bereichs der Leserbriefe.

Mit freundlichen Grüßen, Kilian Günther

Ähm ... wenn der Herr auf dem Bild Redakteur des Bereichs der Leserbriefe wäre,

Rossis Rechenstunde
(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund um Silvester und Neujahr**

3) **15** km: Auf diese Länge dehnt sich der größte deutsche Silvesterlauf in Werl aus und ist damit genauso lang wie alle Stände und Geschäfte des Pariser Flohmarkts Marché de Saint-Ouen.

2) **7.900**: Am Silvesterlauf in Werl nahmen letztes Jahr 7.900 Personen teil. Erstaunlicherweise sind aber auch im selben Jahr 7.900 Personen aus Potsdam ausgezogen.

5) **92** Millionen: So viele Neujahrswünsche werden bei uns voraussichtlich in der Nacht zum 1. Januar per SMS verschickt. Dass auch genauso viel E-Mail-Adressen von AOL an Spammer verkauft wurden, ist sicher nur ein dummer Zufall.

4) **15.000**: So viele Menschen beteiligen sich am weltweit größten Silvesterlauf in Madrid und genauso viele Personen umfasst merkwürdigerweise die Deutsche Anti-Terror-Datei.

1) **100** Millionen: Vermutlich werden wir dieses Silvester stolze 100 Millionen Euro in Form von Feuerwerk in den Himmel blasen. Hier dürfte selbst der Herr aus Sizilien blass werden, der genau diese Summe am 24.10.2008 im Lotto gewann und sich somit über den höchsten europäischen Lottogewinn freut.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

wäre besagter Herr ja ich und ich bin ganz sicher, dass ich das nicht bin (der Herr – nicht der Redakteur). Nicht auf dem Bild zu sein, ist eine zu lange Tradition, um nun plötzlich gebrochen zu werden.

Nahrhaft

> „In Rossis Welt könntest du das Rezept sogar visuell illustrieren."

Hallo Rainer,

immer auf der Suche nach neuen und interessanten kulinarischen Köstlichkeiten habe ich deinen Hinweis auf Burger aus der Thai-Küche vernommen, die gerüchteweise sehr gut sein sollen. Nun ist die PC Games kein Kochmagazin, jedoch bin ich mir sicher, vor allem in Ermangelung eines geeigneten Koch- oder gar Food-Hero-Games, dass viele Leser ebenfalls sehr an deinem persönlichen Rezept interessiert sind. Mit Verwunderung las ich nur deine Aussage, du könntest nicht kochen, aber dies ist sicher nur die berühmte Bescheidenheit, wie sie vielen großen Köchen zu eigen ist. Eine Kochshow (zusammen mit internationalen Filmstars wie z. B. Christian „Burtchen" Burtchen) in Rossis Welt könnte doch das Rezept sogar visuell illustrieren, wie es Biolek immer gemacht hat. Wie auch immer, über das Thai-Burger-Rezept würde sich nicht nur meine Wenigkeit freuen.

Viele Grüße, Boris Eberhardt

Hierbei handelte es sich keineswegs um einen „Burger aus der Thai-Küche", da diese Art Fleischklops auf Brot in Asien keineswegs heimisch ist, sondern um einen ordinären Burger, welcher lediglich von asiatischer Küche inspiriert ist und mit allem, was ich zubereite, eines gemeinsam hat: Er ist höllisch scharf, da die Chilischote eines meiner Grundnahrungsmittel darstellt. Eine Kochsendung aus „Rossis Welt" zu machen, habe ich allerdings nicht vor. Und es braucht auch nicht jedes Computermagazin seine eigene Kochshow. Ich kopiere ungern andere. Zudem wäre es auch bezüglich der Lokalität schwer zu realisieren, da die Küchen bei uns im Büro dazu kaum geeignet sind, ich unter keinen Umständen Menschen mit Filmkamera ins Haus lasse und mich garantiert auch kein anderer in seine Küche lassen will – mit oder ohne Kamerafrau (doch, doch – tatsächlich!) zur Verstärkung. Aber dennoch hat deine Idee einen gewissen Reiz und ich werde mal drüber nachdenken. Kreative Vorschläge (nicht nur zu diesem Thema) sind natürlich immer willkommen. Aber ehe ich anfange, etwas so zu machen, wie es „Biolek immer gemacht hat", reiche ich meinen Rentenantrag ein und verabschiede mich für immer von euch!

Absturz

He ihr,

ich hab die PCG 11 und die stürzt immer ab. Woran liegt das?

Kevin

Die Frage ist so leicht zu beantworten, dass ich mich fast ein wenig dafür schäme. Es liegt natürlich an der Schwerkraft, dass unser Heft immer abstürzt. Ich hoffe, dass Sie in diesem Fall keinen Rat möchten, wie dies zu vermeiden ist. Leider kann ich hierbei nicht helfen, da ich selbst erhebliche Probleme mit der Schwerkraft habe.

Ersatz

hi rr

am freitag sagtest du in deiner mail dass ersatz kommt (DVD), wann kann ich mit der ersatz dvd der ausgabe 10/08 rechnen da heut schon montag ist?

mfg alex

Ich grübel noch ein wenig darüber nach, wie ich es wohl fertig gebracht habe, in einer E-Mail etwas zu sagen. Ich hoffe zwar, dass ich in allen meinen Schreiben etwas aussage, vermeide aber dennoch darin das gesprochene Wort. Warum ich jetzt auf Kleinigkeiten herumreite? Ganz einfach, weil ich es gerne tue und die trübe Hoffnung hege, dass sich der eine oder andere vielleicht dazu motiviert fühlt, sich exakt auszudrücken, auch wenn es sich nur um eine E-Mail handelt. Vielleicht kommt dann der Ehrgeiz, Rechtschreib- und Grammatikregeln anzuwenden, noch hinzu. Ja, ich bin Optimist. Zurück zum Thema, auch wenn es schmerzt: Wir tun unser Möglichstes, damit Kunden, deren DVD einen Mangel aufweist, umgehend Ersatz bekommen. Leider war der Postbote nicht bereit, hier gegen 15 Uhr noch einmal vorstellig zu werden und am selben Tag nach Hamburg zu fahren, um Ihre DVD auszuliefern, sondern bestand mit stoischer Gelassenheit auf der Einhaltung des Postweges. Auch dass es sich hierbei um einen Notfall handelte, vermochte sein abgebrühtes Herz nicht zu erweichen. Ich bedauere dies und verspreche, den Postboten künftig kräftiger zu würgen.

Mehr vom Quiz

> „Um die Leser zu täuschen, hat er die Nieten entfernt."

Guten Tag Herr Rosshirt!

Meiner bescheidenen Meinung nach ist der Mann auf dem Foto vom Sicherheitsdienst eures Verlages und erfüllt die Aufgaben eines Türstehers respektive Rausschmeißers von aufdringlichen SneekPeek-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Die Menge der richtigen Einsendungen zeigt, dass die letzte Folge zu leicht war. Den Preis bekommt Peter Schramm.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Martin Resch testet, wie wasserfest die PC Games wirklich sein kann.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



lern . Um die Leser zu täuschen, hat er die Nieten aus seinem Armband des rechten Arms entfernt.

Mfg Dennis

Nieten? Welche Nieten? Falsch geraten. Ganz falsch. Wie die meisten Verlage verfügen auch wir über keinen eigenen Sicherheitsdienst und das Erschrecken von Laufkundschaft muss leider ich übernehmen.

Fach-chinesisch

„Ich weiß, dass das jetzt relativ schlecht übersetzt wurde."

Sehr geehrter Rossi,

ich werde mir jedes Lob an dich und die gesamte Redaktion sparen, ihr wisst ja selbst am besten, wie toll ihr seid. Wie dem angegebenen Thema zu entnehmen, kontaktiere ich euch aufgrund des Testberichts des NIAs. Die freundliche, asiatische Kollegin, welche uns das Handbuch näher gebracht hat, erwähnte einen gewissen Preis für alle, die in der Lage seien, ihren Vortrag zu verstehen. „Er ist in der Lage, die Stimmen der Gehirne von zwei Menschen zu übersetzen. Es klingt zwar, als ob er schwer zu benutzen wäre, dennoch funktioniert er ganz einfach. Wenn jemand versteht, was ich sage, so kann er eine E-Mail schreiben und ein Computerspiel erhalten." Ich weiß, dass das jetzt relativ schlecht übersetzt wurde.

Mit freundlichen Grüßen,
Sebastian Schwarz

PS: Auch freundliche Grüße an die Chinesisch sprechende Kollegin

Ich fass es nicht. Eigentlich hätte ich nicht im Traum daran geglaubt, dass wirklich jemand die versteckte Botschaft in diesem Video findet und bin voll der Hochachtung für Ihre herausragende linguistische Begabung. Vielleicht waren Sie aber auch schlicht so schlau, das Notebook mit zum Essen zu nehmen und die Bedienung vom „Goldenen Drachen" zu fragen, was Ihr Verdienst jedoch kaum schmälert. Das ist „Multikulti" in seiner besten Form! Und wie man es auch betrachtet, Sie sind auf jeden Fall der Erste (und bisher auch Einzige), der auf besagtes Angebot reagierte, und sollen natürlich auch den ausgelobten Preis erhalten.

PS: Es wär übrigens Mandarin gewesen – ein nicht unerheblicher Unterschied!

Noch mehr vom Quiz

Der auf dem Foto dargestellte Mann stimmt mit der einen (von drei) Spielfiguren des Spiels ,,Mercenaries 2" überein. Nämlich dem, der in der Ausgabe 11/2008 auf den Seiten 102 bis 103 zu sehen ist.

Dirk Crome

Nein, tut er nicht. Denn besagter Kollege ist aus Fleisch und Blut – zumindest bin ich mir da sehr sicher. Aber auf keinen Fall ist er eine Figur aus einem Computerspiel – die bei uns eh recht selten herumzuwandeln pflegen. Ich frag mich manchmal wirklich ernsthaft, was ihr da draußen für Gedankengänge habt ...

Noch viel mehr vom Quiz

„Darf man sich die eigentlich aussuchen?"

Hallo,

nachdem die letzten Monate das Ratespiel ja scheinbar zu schwer gestaltet wurde und nicht gelöst werden konnte, hat man sich dieses Mal wohl für einen deutlich einfacheren Mitarbeiter entschieden. Also dachte ich mir, nutze ich die Chance und sahne tolle Gewinne ab. Darf man sich die eigentlich aussuchen? Ach so, zuerst sollte ich noch auflösen: David Beckham!

Danke und weiterhin fröhliches Schaffen.
Marcel

Ja richtig – David Beckham ist einer meiner Kollegen. Und Madonna macht bei uns die Tische sauber, während Boris Becker die Besenkammer reinigt. Dein Preis wird dir in den nächsten Tagen vom Kollegen Klitschko überbracht, weil Günther Jauch keine Zeit hat und noch ein paar Tests machen muss.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(D) Datenschutz, Der

Ein weiterer Begriff aus der Mythologie. Die meisten Anwender sind überaus darauf bedacht, ihre persönlichen Daten zu schützen. Selbst der Chip im Reisepass erzeugt bei ihnen eine Gänsehaut. Ins Internet wird sowieso nur noch gegangen, wenn ein Tool zur Anonymisierung läuft. Aus unerklärlichen Gründen vertrauen dieselben Menschen aber auch sozialen Netzwerken private Dinge an, die sie nicht einmal ihrer Oma erzählen würden. Gerne wird auch der Dualismus praktiziert, dass E-Mail, Telefonnummer und Postanschrift als streng gehütetes Geheimnis behandelt und höchstens engen Bekannten mitgeteilt werden – oder irgendeiner unbekannten Firma, über deren tolles Preisausschreiben man gerade im Internet gestolpert ist.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Rechenzwerg

Größe ist nicht alles!

Der „Fit-PC" ist ein vollwertiger PC, den man wahlweise mit Windows oder Linux ordern kann. Für Office-Anwendungen ist er auch durchaus brauchbar und mit 335 $ auch halbwegs bezahlbar. Allerdings zwingt es zum Ordnunghalten, wenn man den Knirps auf dem Schreibtisch wiederfinden will. Auch Haustiere verbieten sich von selbst – zu groß ist die Gefahr, dass der Kater den PC verschleppt.



http://www.fit-pc.com/new/whats-new.html



McMEDIA

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

JUBILÄUMSANGEBOTE BEI McMEDIA

Nintendo DS Lite + 1 Mario Game Case + 1 Mario NDS Stift

Verschiedene Farben erhältlich

GRATIS!

Jubel-Angebot

je 145,-

statt 149,99

Einzelpreis nur je 2,-

GRATIS!

Beim Kauf eines NDS Lite gibt es 1 Spiele-Schutzhülle und 1 NDS-Stift im Wert von je 2,- gratis!

Solange der Vorrat reicht!

+ 1 NDS-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*



statt 39,99

erhältlich ab 20.11.

SpongeBob Schwammkopf: Die Macht des Schleims



Need For Speed: Undercover

statt 39,99

Avatar – Der Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers

FIFA 09



statt 39,99

GRATIS!

Littlest Pet Shop: Winter + NDS-Stift



statt 29,99

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



Lernerfolg Grundschule: Mathematik

statt 29,99

Lernerfolg Grundschule: Englisch

Die Sims 2: Apartment-Tiere

Aufpreis nur je 19,99*



WWE SmackDown vs. Raw 2009

Wall-E + T-Shirt

GRATIS!

Aufpreis nur je 29,99*

statt 39,99

Nintendogs Labrador

* Beim Kauf der Nintendo DS Lite Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.
Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld.
Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.08, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Big Brain Academy



42 Spieleklassiker



English Training



Dr. Kawashima: Mehr Gehirn Jogging



Augen-Training



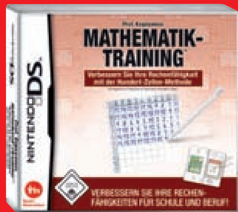
Inkl. Spezialkarten
Know How der Zauberkunst



Kochkurs: Was wollen wir heute kochen



10 Gewinnt - Ein mathematisches Abenteuer



Prof. Kageyamas Mathematik Training



Practise English - Face Everyday Situations



Jubel-Angebote
je 26,99
je 29,99 Preis ohne Coupon

Animal Crossing + Mousepad GRATIS!



39,99

Star Wars: The Clone Wars + 1 Saftglas 300 ml GRATIS!

UNITED LABELS COMICWARE



Einzelpreis Clone Wars Saftglas 2er Set nur 9,99

39,99

NDS Lite Flip and Play Protector + Stylus

Verschiedene Farben erhältlich.



je 9,99

Perfekter Schutz für NDS Lite inkl. Stylus. Clip-Halterung ermöglicht das Spielen innerhalb des Etuis. NDS Lite separat erhältlich.

NDS Lite Essential Pack

Verschiedene Farben erhältlich.



je 19,99

Inhalt: Tasche, Netzteil, KFZ-Adapter, Stereo-Ohrhörer, 2 Ersatzstifte, Bildschirmschutzfolien, 3 Spiele-Leerhüllen

Pokémon D&P Digital Pokéball

LCD-Game

NEU! Mit Touch Screen Funktion und Bewegungssensor



Touch Screen!

24,99




Mario Party DS


Mario Kart DS


New Super Mario Bros.


Dinosaur King



Madagascar 2


Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf



Castlevania Order of Ecclesia



Tintenherz


Music Monstars



Mein Paradies für Hunde



Pokémon Ranger: Finsternis über Almia


Pokémon Erkundungsteam Zeit



Pokémon Erkundungsteam Dunkelheit



Bratz Ponyz 2

je 39,99 Preis ohne Coupon

Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer + Stift mit Aufsatz

GRATIS!



39,99

High School Musical 3: Senior Year + Mini Basketball

GRATIS!



39,99

Dr. Reiner Knizias Logik-Coach




Pony Friends

Pirates 3: Am Ende der Welt

Sonic Rush Adventure

Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie



Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis



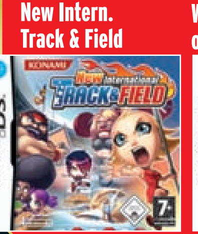


Bee Movie



Hot Wheels

New Intern. Track & Field



World Series of Poker 2008

Jubel-Schnäppchen

je 9,99

Wii Sports Pak Jubel-Bundle
+ Gratis-Spiel Alien Syndrome

Einzelpreis 19,99

GRATIS!



Jubel-Angebot

249,99

Inhalt:
- 1 Wii Konsole
- 1 Wiimote
- 1 Nunchuck Controller
- 5 Sport-Spiele (Wii-Sports)
- 1 Action-Spiel (Alien Syndrome)

Einzelpreis 39,99

1 Wii-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Samba de Amigo

Aufpreis nur je 29,99* statt 49,99

MySims Kingdom
FIFA 09
Skate It (erhältlich ab 20.11.)
Need For Speed: Undercover (erhältlich ab 20.11.)
WWE SmackDown vs. Raw 2009

Aufpreis nur je 39,99* statt 49,99

* Beim Kauf des Wii Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten Wii-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.08, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Super Smash Bros. Brawl
Mario Party 8
Trauma Center: New Blood
Animal Crossing (erhältlich ab 5.12.)
Bratz Kidz Party
RTL Winter Sports 2009 (Für NDS nur 39,99; erhältlich ab 27.11.)
Mushroom Men - Der Sporenkrieg
Wii Music

Jubel-Angebote

je 44,99

je 49,99 Preis ohne Coupon

Star Wars: The Clone Wars
+ Metall-Wecker 10 cm



GRATIS!

UNITED LABELS COMICWARE

Einzelpreis Clone Wars Wecker nur 18,99

49,99 statt 59,99

Disney Sing It
+ Armband mit Uhr



GRATIS!

inkl. 2 Mikros nur 59,99

erhältlich ab 27.11.

39,99

NINTENDO Wii

Wii

















SONY PLAYSTATION PORTABLE

PSP





* Beim Kauf des PSP Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PSP-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

PS3 80 GB Jubel-Bundle
+ 1 Spiel nach Wahl + 1 Blu-ray Film

Motorstorm Pacific Rift
Resistance 2
erhältlich ab 28.11.

+ 1 PS3-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Saints Row 2 (erhältlich ab 28.11.)
Mirror's Edge
FIFA 09
Need For Speed: Undercover (erhältlich ab 20.11.)
WWE SmackDown vs. Raw 2009
Dead Space

Aufpreis nur je 39,99* statt 59,99

GRATIS! Blu-ray Film Hancock im Wert von 24,99

399,99

*Beim Kauf des PS3 Jubelbundles kann eins der hier präsentierten PS3-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



SONY PLAYSTATION 2

PS2 Jubel-Bundle
+ 1 Spiel nach Wahl + 2 Mikrofone



SingStar Best of Disney (erhältlich ab 28.11.)
SingStar ABBA (erhältlich ab 21.11.)

+ 1 PS2-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Need For Speed: Undercover (erhältlich ab 20.11.)
WWE SmackDown vs. Raw 2009
FIFA 09

Aufpreis nur je 29,99* statt 49,99

129,99

*Beim Kauf des PS2 Jubelbundles kann eins der hier präsentierten PS2-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



Preissturz!
Beijing 2008
29,99 statt 59,99



Valkyria Chronicles
Call of Duty: World at War
je 59,99 statt 69,99



TX3 Charge Hub PS3 Dual-Ladestation und USB-Hub
29,99
Ergänzung von 3 USB Anschlüssen für Ihre PS3
Lädt 2 PS3 Controller auch bei ausgeschalteter PS3
Controller separat erhältlich



Xbox 360 Premium Jubel-Bundle

+ 2 Gratis-Spiele

Kung Fu Panda
Lego Indiana Jones

Inkl. 60 GB Festplate und HDMI-Anschluss!

Xbox 360 Premium + James Bond: Ein Quantum Trost oder Tomb Raider: Underworld nur 269,99

Xbox 360 Arcade + Sega Tennis nur 179,99

239,99

Sie sparen über 100,-

1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Need For Speed: Undercover (erhältlich ab 20.11.)
Call of Duty: World at War
WWE SmackDown vs. Raw 2009
C&C: Alarmstufe Rot 3 + Stoff Aufnäher GRATIS!
Saints Row 2 (erhältlich ab 28.11.)
Dead Space
Mirror's Edge
FIFA 09

Aufpreis nur je 39,99* statt 59,99

* Beim Kauf einer Xbox 360 Konsole aus unserer Werbung kann eins der hier präsentierten Xbox 360 Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.
















Yu-Gi-Oh! MEGA PACK



Preissturz! 4,99 statt 9,99

Inhalt:
1 Starter Deck Spellcaster, 1 Booster Dark Revelation 2, 50 Holografische Karten-Schutzhüllen

Yu-Gi-Oh! Special Edition Force of the Breaker



Preissturz! 5,99 statt 14,99

Inhalt:
2 Booster Force of the Breaker, 1 Booster Invasion of Chaos, 1 von zwei Super Rare Karten

Pokémon D&P 4er Blister Serie 1-3



Jubel-Schnäppchen 9,99 statt 15,96

Inhalt:
- 4 Booster der D&P Serie 1-3
- 2 streng limitierte Promokarten „Pikachu" und „Plaudagei"
- 1 Pokémon-Münze

Yu-Gi-Oh! Booster Cyberdark Impact



Preissturz! 1,99 statt 3,99

Yu-Gi-Oh! Structure Deck Lord of the Storm



Preissturz! 3,99 statt 9,99

Inhalt:
39 Karten
- 1 Foil Karte
- 1 Regelheft
- 1 Spielunterlage

Pokémon D&P 3er Blister Serie 4-6



erhältlich ab Ende Nov.

Booster Einzelpreis 3,99 statt 4,99

Exklusiv bei McMEDIA!

Limitiert auf 10.000 Stück!

11,99

Inhalt:
- 3 Booster der D&P Serie 4-6
- 1 streng limitierte Promokarte „Pachirisu"
- 1 Pokémon-Münze

Yu-Gi-Oh! BILD Edition 5



Jubel-Schnäppchen 14,99 statt 26,97

Inhalt:
1 Special Edition Phantom Darkness, 1 Special Edition Gladiators Assault, Structure Deck Warriors Triumph

Yu-Gi-Oh! Special Edition Crossroads of Chaos

Deutsche Version. Abbildung ähnlich.



erhältlich ab 9.12.

Booster Einzelpreis 3,99 statt 4,99 erhältlich ab 18.11

Top-Neuheit 14,99

Inhalt:
3 Booster Crossroads of Chaos, 1 von 2 Super Rare Karten

Pokémon D&P Tin Deck Box Serie 6

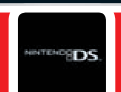


Top-Neuheit je 14,99

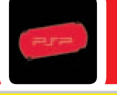
Inhalt pro Box:
3 Booster der D&P Serie 6, 1 streng limitierte Level X Holokarte
(Level X Holokarten sind nicht separat erhältlich!)

GAMER SERVICE










8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

· 24 Stunden-Blitz-Lieferservice
Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.

· Neuheiten Vorbestellservice
Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.

· Riesiges Sortiment
Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen – auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**

· Dauerhaft günstigste Preise
McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!

· Kompetente Fachberatung
Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.

· Exklusive GRATIS-Zugaben
Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.

· Aktiver Jugendschutz
Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.

· Kostenlose Games-Magazine
Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse. · www.mcmedia.de

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE **AB 18** die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

Kein Versand

SPIELE-HABEL
Poststr. 11
01558 Großenhain
03522/527383

RONNY'S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

WOLTER
Carl-Ritter-Str. 2-3
06484 Quedlinburg
03946/2743

McMEDIA IE-SHOP
Gerberpassage/Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.ie-shop.de

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

GAMEDEALER
Eisenbahnstr. 88
16225 Eberswalde
03334/289923
www.gamedealer-online.de

MEDIA POINT
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151

GAMEDEALER
Stralsunder Str. 2
16515 Oranienburg
03301/576737
www.gamedealer-online.de

A.B. GAMES
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755
www.abgames.de

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850
www.all4trains.de

BULLDOG-GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522
www.mcmediashop.de

McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874
www.mcmediashop.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmediashop.de

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06991/9480-0

SPIELWAREN SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521
www.sulzer-spielwaren.de

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE (BEI SCHWICKERT)
Hauptstr. 88-92
37431 Bad Lauterberg

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

PRIMAL GAMES
Kurt-Schumacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

SOFTWARE ENTERTAINMENT
Neue Linnerstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

BUCHHANDLUNG GÜNZEL
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

SPIELZEUGLAND MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

HIGHLIGHT COMPUTER
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

HIGHLIGHT COMPUTER
Kimmichwiesen 7
75365 Calw
07051/926810

MEGA STAR
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

GAME-STORE-SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850
www.schlattl.de

MOWIN ENTERTAINMENT
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spieletom.com

PLAY IT!
Hirschstr. 3
87527 Sonthofen
08321/787825

POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55A
92358 Seubersdorf
09497/9419689
www.powerofgames.de

GIERSTER SPIELWAREN
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979
www.classic-teddy.de

MANDROPS AG
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225-600
www.mandrops.de

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de

Belgien:

THIEMANN KINDERPARADIES PLUS
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith
0032-(0)80/228128

THIEMANN KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen
0032-(0)87/560459

Österreich:

SWWGAMES
Obere Aichbergstr. 5
A-5204 Strasswalchen
0043-(0)699/15464557

MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-(0)7722/652500

BEHMANN SPIELWAREN
Loco 536
A-6863 Egg
0043-(0)5512/39001

PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436



GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



Vor 10 Jahren

Dezember 1998

HARDWARE-TRENDS
Benchmarking

Als „Benchmarking“ bezeichnet man im Allgemeinen das Setzen eines Maßstabes, anhand dessen man mehrere Dinge miteinander vergleicht. So etwas ist gerade in der Computerbranche interessant, da sich damit die Leistung verschiedener Systeme messen lässt. Dabei ist der 3D Mark erste Wahl, seit er in Ausgabe 01/99 vorgestellt wurde. Die aktuellste, neunte Version von Futuretech trägt übrigens den Namen 3D Mark Vantage.

DIE TOP-5-TESTS

1. NBA Live 99 | EA Sports
Wie jedes Jahr stürmte EA mit seinen jährlichen Sport-Updates die Charts.

2. Grim Fandango | Lucas Arts
Ein Comic-Adventure in 3D? Lucas Arts zeigt, dass das vorzüglich funktioniert!

3. FIFA 99 | EA Sports
Es gab tatsächlich mal eine Zeit, als **FIFA** auch spielerisch noch überzeugte.

4. Tomb Raider 3 | Eidos
Schon 1999 waren die Abenteuer der sexy Archäologin ein Spielspaßgarant.

5. Wargasm | DID
Egal ob als Fußsoldat oder Panzerfahrer, **Wargasm** sorgt für Hochspannung.

FALLOUT 2
Schnellschuss?

Exakt ein Jahr nach Release des ersten Teils erschien bereits der Nachfolger. Für ein Rollenspiel eine unglaublich kurze Entwicklungszeit. In der Tat konnte das innovativste Rollenspiel des Jahres 1998 im zweiten Teil kaum Neues bieten. Lediglich Verbesserungen an KI und Spielgeschwindigkeit sowie eine neue und umfangreichere Story lieferte Interplay. So fiel die PC-Games-Wertung mit 80 Spielspaßpunkten erstaunlich niedrig aus. Rollenspieler liebten den Titel trotzdem, er avancierte zum Kultklassiker.

TEST DES MONATS
Die Siedler 3



Die Siedler. 15 Jahre sind sie nun schon alt. Die Reihe umfasst sage und schreibe acht Titel, elf Add-ons sowie einen Ableger für Nintendo DS. Von Beginn an war **Die Siedler** ein Aushängeschild der deutschen Spielelandschaft, die gemütliche Aufbaustrategie war in heimatlichen Gefilden äußerst beliebt. International konnte man dagegen kaum Erfolge verbuchen. Das wollten die Entwickler Blue Byte natürlich ändern und so wurde die Serie ab Teil 3 gezielt für den Massenmarkt optimiert. Diesen Umstand bemerkten damals auch schon die beiden Tester Harald Wagner und Petra Maueröder. Nichtsdestotrotz konnte **Die Siedler 3** überzeugen und eroberte sich trotz zahlreicher Bugs seinen verdienten Platz im Aufbau-Olymp.

Mitverantwortlich für den Erfolg war die detaillierte Grafik, welche die **Siedler**-typische Knuddeloptik besser denn je darstellte. Daneben punkteten gute 2D-Zwischensequenzen, die eine nette Geschichte um drei Gottheiten erzählten. Diese Götter wirkten sich durch Tempel und mächtige Wunder auch auf die Partien aus. Außerdem spielten sich die drei Völker erstmals spürbar unterschiedlich und das Militär wurde stark erweitert. Mehr taktische Möglichkeiten eröffnete die Direktsteuerung der Soldaten. Besonders eine Neuerung sollte jedoch die **Siedler**-Gemeinde nachhaltig spalten und einen dunklen Schatten auf Teil 3 werfen: Das beliebte Wegesystem wurde abgeschafft! ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Bill Roper?

Der etwas beleibte Amerikaner ist ein Phänomen: Roper kann weder programmieren noch ist er künstlerisch sonderlich begabt. Dennoch gehört er zu den prägenden Größen der Gaming-Szene. Sein Job könnte „professioneller Besserwisser“ lauten und seine wichtigste Aufgabe ist es, den Entwicklern über die Schulter zu blicken. Genau diesen Job bewältigt er wohl ganz gut, so wurden seine Projekte allesamt Welthits und beliebte Klassiker. Von **Warcraft** und **Starcraft** über beide **Diablo**-Teile bis hin zu **World of Warcraft** hatte er seine Finger im Spiel. In Ausgabe 01/99 stattete PC Games dem guten Bill einen Besuch ab. In der Rubrik „Insight“ sprach Roper über Blizzard und die besondere Atmosphäre, die diese Schmiede ausmacht. Trotzdem verließ er Blizzard vier Jahre später, um die Flagship Studios aus der Taufe zu heben. Deren **Hellgate: London** blieb aber hinter den Erwartungen zurück, das Studio musste bereits in diesem Jahr wieder schließen. Anfang November heuerte Roper bei den Cryptic Studios an, wo er den **Champions Online**-Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite steht. ❑



MUSIKALISCH | In seiner Freizeit singt Roper Bariton und Tenor in der Folkband The Poxy Boggards.

GRIM FANDANGO
Dia de los Muertes

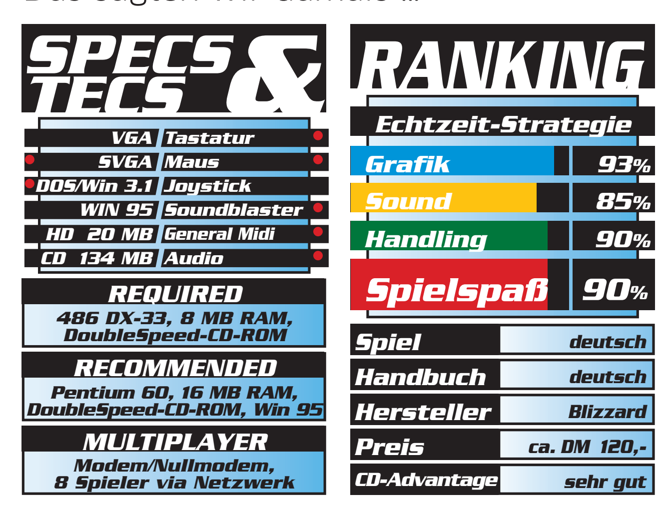
Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie: Ausgerechnet ein Abenteuer, in dem der Tod allgegenwärtig ist, besiegelt den vorübergehenden Untergang des Adventure-Genres. Von Kritikern und Fans verehrt, von den Käufern leider ignoriert – **Grim Fandango** wanderte weniger als 500.000 Mal über die Ladentheke. Lucas Arts erklärte daraufhin das Genre endgültig für tot und stellte die bereits laufenden Entwicklungen zu **Full Throttle 2** und **Sam & Max 2** ein. Mit **Flucht von Monkey Island** erschien im Jahr 2000 dann das bis heute letzte Lucas-Arts-Adventure. Klassische Point&Click-Abenteuer führten in der Folge lange ein trauriges Nischendasein. Entwickler versuchten auf Biegen und Brechen, Neuerungen zu integrieren, die meist eher schadeten als nutzten. Schwer verständlich ist dabei unter anderem, wie Studios immer wieder daran scheiterten, ihre Titel stimmig in die dritte Dimension zu portieren. **Grim Fandango** hatte es doch vorgemacht und eine nahezu perfekte Spielerfahrung in 3D geschaffen. Einzig die hakelige Steuerung bot Anlass zu Kritik. Zur absoluten Gourmet-Erfahrung wurden die Geschichte und einzigartige Atmosphäre. **Grim Fandango** spinnt eine fesselnde Story um Betrug, Liebe, Gerechtigkeit und Tod. Die Stimmung erinnert dabei an Filme der 30er-Jahre und entwickelt ein düsteres Film-noir-Gefühl. Trotz des morbiden Ambientes wirkt das Abenteuer jedoch stets frisch und munter, nicht zuletzt aufgrund des fantastischen Soundtracks und genialer Gags im Sekundentakt. Und wer heute noch glaubt, das Adventure-Genre sei tot, dem sei nur gesagt: Im Totenreich feiert man die coolsten Partys! ❑

Warcraft 2



PC GAMES 02/96 ÜBER WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

Das sagten wir damals ...



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	Soundblaster
HD 20 MB	General Midi
CD 134 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

MULTIPLAYER
Modem/Nullmodem, 8 Spieler via Netzwerk

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	93%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Rechteckig

Wie eine einfache Komfortfunktion das Genre der Echtzeitstrategie revolutionierte

Eine der besten Ideen bei Warcraft 2 (und vorher C&C) war die, mehrere Einheiten mit einem Rechteck bei gedrückter Maustaste auswählen zu können – heute eine Unverzichtbarkeit. Dass man sowohl Angriffs- als auch Bewegungsbefehle nun durch einen einfachen Mausklick ausführte, erhöhte den Komfort ebenfalls.
War man bei Warcraft noch gezwungen, seine Armeen mühsam über zu viele Schaltflächen zu bewegen oder Gegner anzugreifen, gelang dies in Warcraft 2 schnell und effektiv. Koordinierte Aktionen und ausgeklügelte Strategien ließen sich problemlos umsetzen und verliehen dem Spiel einen größeren Tiefgang als dem Vorgänger. Die Möglichkeit, Gruppen abzuspeichern und per Zifferntaste wieder aufzurufen, gab es jedoch erst mit der später erschienenen Battle.Net-Edition.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Diebische Freude"

PC Games: Hättest du damals gedacht, dass sich Warcraft 2 als ein solcher (Mehrspieler-)Dauerbrenner entpuppen würde?
Christian Burtchen: „Ja. Ich erinnere mich noch daran, wie ich einen Geburtstag in einem Virtual-Reality-Café verbracht habe und wir uns bald von diesen 3D-Welten mit den Kopfschmerz-Helmen abwandten und stattdessen Warcraft 2 im Netzwerk spielten. Das hat allen diebische Freude bereitet, sogar denen, die Warcraft 2 vorher kaum kannten. Auch wenn die schnell aus der Partie flogen."
PC Games: Kurz vor Warcraft 2 erschien ja das erste C&C. Welches war damals dein Favorit?
Burtchen: „Warcraft 2. Ich fand die Grafik stimmungsvoller und mochte das freie Bauen sowie die erforschbaren Upgrades."
PC Games: Was war für dich die wichtigste Neuerung für das Genre, welche Warcraft 2 mit sich brachte?
Burtchen: „Ein vollwertiger See- und nahezu vollwertiger Luftkampf. Drachen, Kampfpötte, Untersee-Boote – großartig!
PC Games: Denkst du, Echtzeitstrategiespiele wären heute dasselbe, hätte es die Warcraft-Reihe nie gegeben?
Burtchen: „Schreckliche Vorstellung, dann hätte es ja fast nur noch Command & Conquer-Klone gegeben!"

Damals im Dezember 1995, als Warcraft 2: Tides of Darkness auf den Markt kam, konnte man bereits ahnen, welch rosige Zukunft den Echtzeit-Strategiespielen bevorstand. Bereits wenige Monate zuvor war das erste Command & Conquer erschienen, das den von Dune 2 und dem ersten Warcraft eingeschlagenen Weg fortgeführt und die Bedienung vereinfacht hatte. Warcraft 2 ging noch einen Schritt weiter und machte das Genre einsteigerfreundlich wie nie zuvor. In Kombination mit der packenden Hintergrundgeschichte und den taktischen Möglichkeiten durch Zaubersprüche, Upgrades und Truppenvielfalt sorgte das Spiel für unzählige schlaflose Nächte.

Der Singleplayer-Modus war unterteilt in zwei Kampagnen mit je 14 Missionen, die spannend und abwechslungsreich gestaltet waren. Es gab Befreiungs- und Eskortieraufträge sowie reine Kampfeinsätze mit dem Ziel „Alle Gegner vernichten". Dies durfte man nun auch zu Wasser verwirklichen – eine Premiere, denn im ersten C&C agierten Schiffe lediglich als KI-gesteuerte Unterstützungstruppen.

Hatte man die Kampagnen hinter sich gebracht, stürzte man sich auf den ebenso spannenden Multiplayer-Modus, der für Wochen oder sogar Monate fesseln konnte (im Jahre 1996 waren es rund 300.000 Spieler in Europa) und sich selbst heute, fast 13 Jahre nach Erscheinen, immer noch großer Beliebtheit erfreut. Der mitgelieferte Editor ist sicherlich mit ein Grund dafür.

Das mit Liebe zum Detail entwickelte Spiel-Universum wird mittlerweile stetig weiter ausgebaut und diente neben dem Nachfolger auch noch dem Online-Dauerbrenner World of Warcraft als Vorlage. ❑

Einfach zauberhaft

In Warcraft: Orcs and Humans beherrschten die Untergebenen erstmals in einem Echtzeitstrategiespiel neben Nah- und Fernkampfattacken auch Zaubersprüche, diese waren jedoch umständlich zu handhaben. Warcraft 2 vereinfachte die Benutzung dahingehend, dass sie durch einen einfachen Mausklick benutzt werden konnten.
So gab es offensive Zaubersprüche wie Feuerbälle, defensive wie Stärkungszauber und auch unterstützende Fähigkeiten. Die Orcs konnten noch nicht vollständig verweste Leichen per Magie wieder auferstehen und für sich kämpfen lassen. Andere Optionen waren Effekte wie Unsichtbarkeit, die völlig neue taktische Varianten eröffneten.
Vor allem gab es auch die Möglichkeit, per Heilzauber angeschlagene Einheiten direkt an der Front zu „reparieren". Die Schlachten gestalteten sich dadurch dynamischer. In Konkurrenztiteln mussten angeschlagene Einheiten meist erst zur eigenen Basis zurückkehren, damit sie wieder instand gesetzt werden konnten.



SICHERER HAFEN | Oben im Bild Ballistae, mit denen man aus großer Entfernung gegnerische Gebäude vernichten konnte. Mauern ließen sich jedoch nur im Mehrspieler errichten.

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Intel® Pentium® Dualcore E5200

- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore E5200 (2x 2.5 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2x PCI, 1x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4x SATA/Raid, Front USB

349.- € oder Finanzkauf [2] ab 6€/mtl.

Art-Nr. 4845

Inklusive Windows Vista® Home Premium 428.99



AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® A-N68SV
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4776

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99



Intel® Core™2 Duo E7300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7300 (2x 2.67 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4846

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35P
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf [2] ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4832

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99



AMD Phenom™ X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf [2] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 7055

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!













Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





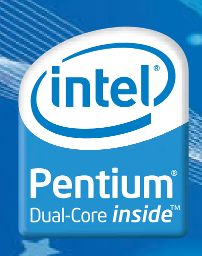
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





15,4" WXGA GLARE TYPE

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T3200 mit 2x 2 GHz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 7035

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.99

15,4" WXGA GLARE TYPE





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

599.- € oder Finanzkauf 2) ab 11€/mtl.

Art-Nr. 7058

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk







17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 7in1 Cardreader, 3xUSB, 56k Modem, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

659.- € oder Finanzkauf 2) ab 12€/mtl.

Art-Nr. 7062



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY





15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

729.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 7063

Inklusive Windows Vista® Home Premium 788.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk







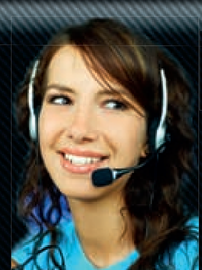
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

899.- € oder Finanzkauf 2) ab 17€/mtl.

Art-Nr. 7039

Inklusive Windows Vista® Home Premium 958.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





15,4" WSXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2.0 GHz
- 3072MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner SATA Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1169.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 7040

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1228.99

17" WUXGA Glare Type Display





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 2048MB DDR3-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1199.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 7021

Inklusive Windows Vista® Business 1298.99



Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4789

Inklusive Windows Vista® Business 1398.99

17" WUXGA Glare Type Display







- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1349.- € oder Finanzkauf 2) ab 25€/mtl.

Art-Nr. 7065

Inklusive Windows Vista® Business 1448.99



intel Centrino inside — Leistung zum Mitnehmen

NVIDIA GEFORCE CUDA

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1799.- € oder Finanzkauf 2) ab 34€/mtl.

Art-Nr. 4831

Inklusive Windows Vista® Business 1898.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Die Gilde 2[1]

Client
Bet and Race[2]

Demo
Tomb Raider: Underworld

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.01 (d)
Das Schwarze Auge: Drakensang v.1.02 (d)
Gilde 2 v1.4 (int)

Mods & Maps
Fallout 3
- DarNified UI
- MTUI
- XP Reward Hotfix
Die Gilde 2
- Back to the Roots
Memento Mori
- Offizieller Soundtrack
Portal
- Portal Prelude
Sacred 2: Fallen Angel
- Thalys Face Package 1 – Gesichter eines Schattenkriegers
- Thalys Face Package 2 – Im Antlitz des Inquisitors
The Witcher
- Poets Pride
- The Wedding
- Blight of the Bogs
Unreal Tournament 3
- Jurassic Rage 3

Seite 2:
Videos
Blizzcon 2008
Bully: Die Ehrenrunde
Call of Duty: World at War
Fallout 3
Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria
Imperium Romanum 2
James Bond: Ein Quantum Trost
Left 4 Dead
Legendary
Meisterwerke: Warcraft 2: Tides of Darkness
Memento Mori
Need for Speed: Undercover
Rossis Welt
Tomb Raider: Underworld
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
World of Goo

Mods & Maps
Das Schwarze Auge: Drakensang
- Hi-Texture-Pack

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Die Gilde 2[1]

Client
Bet and Race[2]

Demo
Tomb Raider: Underworld

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.01 (d)
Das Schwarze Auge: Drakensang v.1.02 (d)
Gilde 2 v1.4 (int)

Mods & Maps
Fallout 3
- DarNified UI
- MTUI
- XP Reward Hotfix
Die Gilde 2
- Back to the Roots
Memento Mori
- Offizieller Soundtrack
Portal
- Portal Prelude
Sacred 2: Fallen Angel
- Thalys Face Package 1 – Gesichter eines Schattenkriegers
- Thalys Face Package 2 – Im Antlitz des Inquisitors
The Witcher
- Poets Pride
- The Wedding
- Blight of the Bogs
Unreal Tournament 3
- Jurassic Rage 3

Seite 2:
Videos
Blizzcon 2008
Bully: Die Ehrenrunde
Call of Duty: World at War
Dead Space
Fallout 3
Herr der Ringe Online:
Die Minen von Moria
Imperium Romanum 2
James Bond: Ein Quantum Trost
Left 4 Dead + Vorspann
Legendary
Meisterwerke: Warcraft 2: Tides of Darkness
Memento Mori
Need for Speed: Undercover
Rossis Welt
Tomb Raider: Underworld
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
World of Goo

Mods & Maps
Das Schwarze Auge: Drakensang
- Hi-Texture-Pack

Vollversion: Die Gilde 2[1]

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,8 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Top-Demo: Tomb Raider: Underworld

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 3 GHz
- 1 GB RAM (XP) / 2 GB RAM (Vista)
- 256 MB VGA
- 1,52 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Blizzcon 2008

PC Games war für Sie live vor Ort bei Blizzards Hausmesse, der Blizzcon. Unser Video informiert Sie umfassend über alle Neuigkeiten rund um Diablo 3 und Starcraft 2.

[1] Kein Multiplayer möglich. Add-on auf PC-ACTION-DVD 01/09. Bitte beachten Sie den Patch. [2] Weitere Infos im Heft.

PC Games – Wissen, was gespielt wird
PC Games 01/09
Vollversion: Die Gilde 2
DVD
Computec Media

PC Games – Wissen, was gespielt wird

DVD
WEIHNACHTS-VOLLVERSION
DIE GILDE 2
Erstmals auf Heft-DVD: Prächtige Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel
- Top-Demo: Tomb Raider Underworld
- Über eine Stunde Videos

CALL OF DUTY 5

World at War im Test: Action nonstop, aber brillant wie Teil 4?

LEFT 4 DEAD · GOTHIC 3 ADD-ON
NEED FOR SPEED · GTA 4
TOMB RAIDER UNDERWORLD
Das Beste zum Fest im Test: Wie gut ist Ihr Wunsch-Spiel?

16 usk

01/09 | € 5,30

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

AUSFÜHRLICH GESPIELT
DAWN OF WAR 2
Solo-Kampagne und Mehrspielergefechte

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 01/09

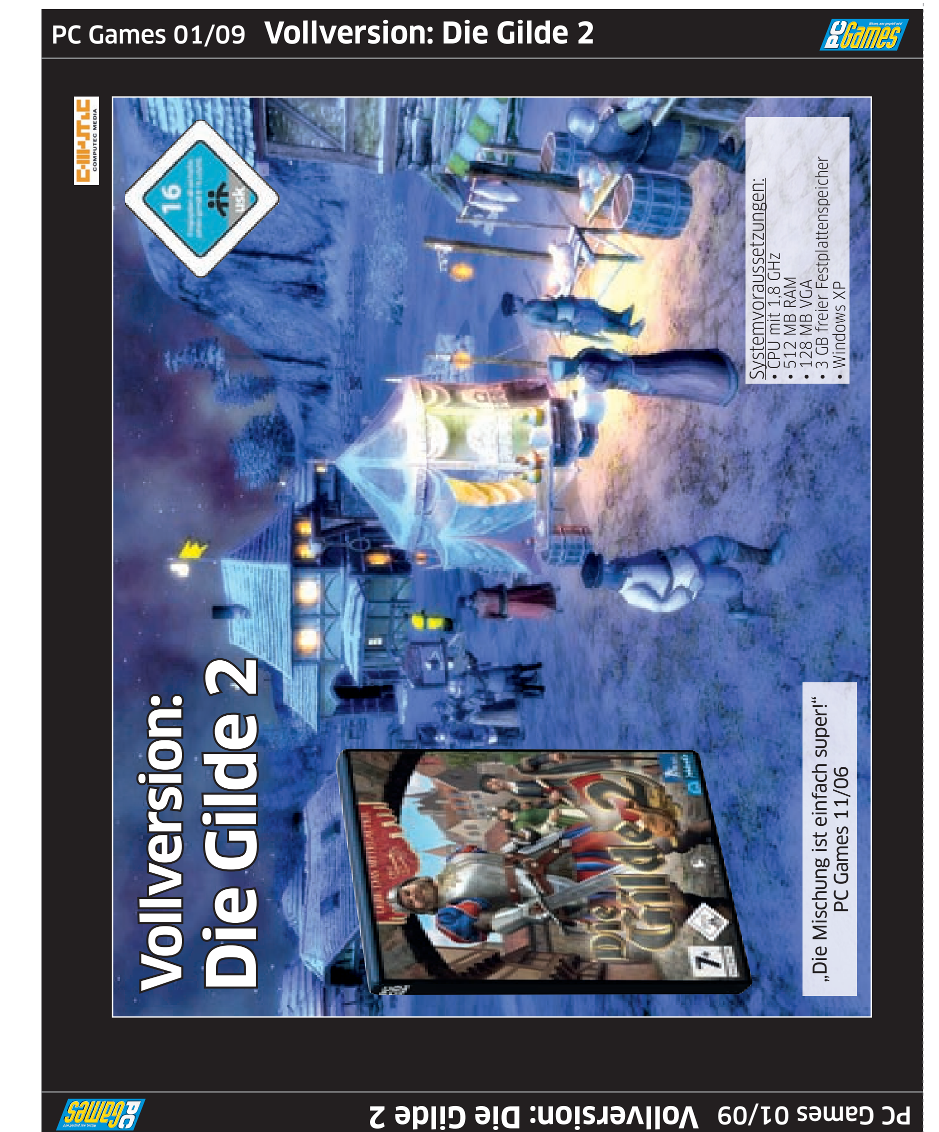
☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

PC Games 01/09 **Vollversion: Die Gilde 2**



PC Games 01/09 Vollversion: Die Gilde 2



PC Games 01/09

Vollversion:
- Die Gilde 2(1)

Client:
- Bet and Race(2)

Demo:
- Tomb Raider: Underworld

Top-Videos:
- Blizzcon 2008
- Call of Duty: World at War
- Fallout 3
- Left 4 Dead
- Meisterwerke: Warcraft 2: Tides of Darkness
- Rossis Welt
- World of Goo

Top-Mod:
- Das Schwarze Auge: Drakensang - Hi-Texture-Pack

und vieles mehr!

(1) Kein Multiplayer möglich. Add-on auf PC-ACTION-DVD 01/09. Bitte beachten Sie den Patch.
(2) Weitere Infos im Heft


JUNG v. MATT/Alster
SIE NIMMT AUTOS AUSEINANDER.
ER DIE VERKÄUFER.
DER CHECKER – VIEL AUTO, WENIG GELD
MONTAGS 20:15 AUF DMAX
NEUE FOLGEN
DMAX
FERNSEHEN FÜR DIE TOLLSTEN
MENSCHEN DER WELT: MÄNNER.
WWW.DMAX.DE

Im nächsten Heft

❑ Sneak Peek

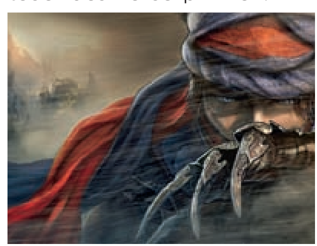
Empire: Total War



Vier PC-Games-Leser machen sich auf ins Britische Empire und spielen einen Tag Feldherr, Herrscher und Politiker. Wie gefallen Kampagnenmodus und Seeschlachten?

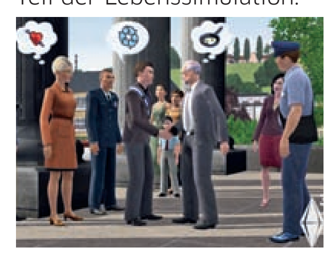
❑ Test

Prince of Persia | Auf dem Prüfstand: das neueste Abenteuer des Perserprinzen.



❑ Vorschau

Die Sims 3 | Wir werfen einen Blick auf den dritten Teil der Lebenssimulation.



❑ Test

F.E.A.R. 2 | Mit etwas Glück schafft es **Project Origin** in die nächste Ausgabe.



❑ Vorschau

Battleforge | Unser Bericht zum neuen Strategiespiel der **Spellforce**-Schöpfer!



PC Games 02/09 erscheint am 24. Dezember!

Vorab-Infos ab 22. Dezember auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Marktübersicht: Die besten externen Festplatten fürs Geld. Und: Blu-ray-Laufwerke im PCGH-Härtetest.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Die beste Technik zum Fest mit LCD-Fernsehern, Digitalkameras, Designradios, den neuen MacBooks und vielem mehr.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Peter Bathge (pb), Sascha Lohmüller (sl), Kai-Uwe Meier (kum), Tobias Schmitz (ts), Christoph Peter Schuster (cps), Johann Trasch (jt)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Martin Deppe, Gerald Köhler, Michael Meyer, Patrick Neef, Patrick Stiegel, Oliver Tunkel, Michael Vattrodt, Adrian Wahl, Cord Westhoff
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Herbert Aichinger, Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Audio and Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Dennis Blumenthal, Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


AUF NACH MITTELERDE...
DIE REISE GEHT WEITER!
DIE OFFIZIELLE ERWEITERUNG DES PREISGEKRÖNTEN VERKAUFSHITS
DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR!
PC-ONLINE-ROLLENSPIEL
Der Herr der Ringe Online
DIE MINEN VON MORIA
PC DVD
turbine
codemasters online
WEITERE INFORMATIONEN FINDEST DU UNTER:
www.auf-nach-mittelerde.de